2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS

REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR

Nintendo® Acción



¡A FONDO!

Mapas y secretos del juego para acabar con todos los zombies:

GUÍA DE TRUCOS RESIDENT EVIL Ø

GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, GB Advance y GB Color

¡¡ALUCINA!!

¡¡UNA NUEVA GAME BOY!!

Te contamos todo sobre la portátil definitiva

PREMIOS DE LOS LECTORES

LOS MEJORES JUEGOS DE 2002

Nº 126 MAYO





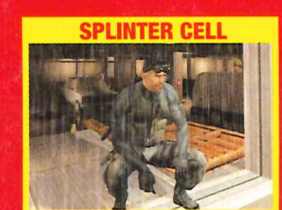




ZELDA WIND WAKER



SPLINTER CELL



ISS 3



SONIC ADVANCE 2





FÍJATE

LLÉVATE UNA GBA SP + UN RESIDENT EVIL ZERO.

SUSCRÍBETE EN PÁGINA 65



PREVIEW

Llega el nuevo ZELDA WIND WAKER a Cube

Así es el juego que va a hacer que te compres una GameCube.

PÁGINA 24

PORTADA

10 razones para comprar una GAME BOY ADVANCE SP

Porque tiene pantalla iluminada, porque es abatible, porque tiene batería de litio, porque mola, porque...

PÁGINA 16

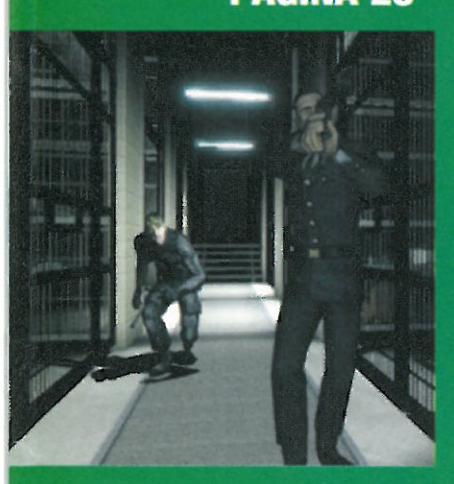


PREVIEW

SPLINTER CELL revoluciona la acción

Por fin llega uno de los juegos más esperados para CUBE y portátil. Los disfrutaremos a la vez, con su opción de conectividad.

PÁGINA 28



NOVEDADES





Balón de oxígeno futbolero con ISS3 para GameCube

La saga ISS se renueva con más jugabilidad y espectacularidad tope.

PÁGINA 52

REPORTAJE

Te llevamos a la fiesta del año, la entrega de los HOBBYPREMIOSS 2003

Aquí tenéis los mejores juegos del año según vuestras votaciones. ¡Y también el fiestorro que montamos para entregar estos premios!

PÁGINA 36

NOTICIAS ... **4**
AVANCES ... **12**
Enter de matrix ... 12
P. N. 03 ... 14
REPORTAJE ... **16**
GBA SP ... 16
Juegos Online ... 20
Los mejores juegos ... 36
PREVIEWS ... **24**
Zelda Wind Waker ... 24
Splinter Cell ... 28
Burnout 2 ... 30
Wario Ware ... 32
Splinter Cell GBA ... 34
NOVEDADES ... **48**
Sonic Mega Collection ... 48
Los Sims ... 50
ISS 3 ... 52
NBA Street ... 56
Summoner 2 ... 58
NBA 2K3 ... 59
X-Men 2 ... 60
Sonic Advance 2 ... 62
El Libro de la Selva 2 ... 64
Shining Soul ... 66
CONCURSOS ... **19**
GBA SP ... 19
Resident Evil Zero ... 67
GUÍAS DE COMPRAS ... **68**
GameCube ... 68
Game Boy Advance y Color ... 70
GUÍAS ... **72**
Eternal Darkness ... 72
Residen Evil Zero ... 80
TRUCOS ... **78**
GameCube ... 78
Game Boy Advance ... 80

SUPERMAN SURCARÁ EL CIELO DE GAMECUBE

Junto a esta versión saldrá a la venta una para **GB Advance**

El número 1 de los superhéroes ya tiene su juego listo para debutar en GameCube. Que tiemblen los malos, y también los otros superhéroes...

Superman también quiere participar de la fiesta de GameCube, así que, **de la mano de Infogrames,** ya está preparando su debut. El juego se llamará **«Superman: Shadow of Apokolips»**, y va a estar basado en los **cómics** del hombre de acero y en la **serie de dibujos** de Warner.

Con el objetivo de proteger el mundo, nos enfundaremos las botas y la capa roja de Superman para dar al traste con los planes de Darkseid, su gran enemigo. Resulta que, con el fin de destruir nuestra civilización, el tipo éste ha hecho un oscuro pacto con Lex Luthor para crear un poderoso y numerosísimo ejército de imparables robots, llamados "interbots", que nos las van a hacer pasar canutas. ¿Os habéis enterado del argumento? Pues vamos con la parte técnica que impresiona todavía más.

"Shadow of Apokolips" va a presentar un **estilo gráfico de dibujos animados, haciendo uso de la técnica "cel shading"**, y nos propondrá un buen número de fases variadas en las que habrá dosis de aventura, de infiltración y, por encima de todo, un montón de acción de la buena. Es lógico: tiene que haber más acción que en una peli de chinos para que pongamos a prueba todos los superpoderes de Superman, que no son pocos, pues además de volar y tener una fuerza sobrehumana, lanza rayos láser y viento helado, y para colmo tiene visión de rayos X.

Las buenas noticias suelen venir acompañadas, y ésta no iba a ser menos: el hombre de acero también va a hacerse más pequeñito para protagonizar **otra aventura, en este caso en GBA. Se llamará "Countdown to Apokolips"** y nos permitirá vivir los momentos previos a la aventura de GC. Ambos juegos **saldrán a la venta en unos días.**



¡De dibujos animados! *La técnica "cel shading" dota al juego de un look de dibujos animados. Parece que este es el aspecto al que van a tender los juegos en el futuro...*

EL MEJOR ROL VUELVE A LA CARGA EN SEPTIEMBRE

Los "roleros" pronto disfrutarán de «Golden Sun 2» en sus GBA

"Golden Sun 2" traerá exactamente lo que los jugadores de "Golden Sun" esperaban: el juego de siempre y muchas novedades. Sí, porque en la segunda entrega habrá **nuevos enigmas y puzzles,** un argumento atractivísimo, nuevos Djinn, y detalles como que transfiriendo datos de la versión anterior desbloquearemos un montón de secretos en ambos juegos. Además, los viejos héroes, Isaac, Garet, Iván y Mia, estarán de vuelta.

Sheba *será uno de los cuatro nuevos personajes de "GS2". Le acompañarán Félix, el héroe; Jenna, hermana de Félix; y Piers. Todos podrán usar su Psynergia dentro y fuera de las batallas.*

UN HÉROE GORDO Y BAJITO

«Viewtiful Joe», un "beat´em up" clásico con look de dibujo animado

Quizá entre "Residents" y "P.N. 03", no habíamos caído en la cuenta de un juego llamado «Viewtiful Joe» que también se presenta en **exclusiva para CUBE** y con excelentes cartas. Para empezar, el **inesperado aspecto de su protagonista,** un tipo que parodia a los héroes tradicionales nipones, gordo, bajito y con un traje rojo. Ya llama la atención. De jugabilidad se apunta a la escuela (clásica) de los **beat´em ups laterales con el toque moderno de su aspecto de dibujo animado** (cel shading). ¿Será sólo de aporrear botones? No, habrá mucho más. Pero eso lo veremos en breve, que ya sale en Japón.



Golpear para avanzar. Esa es la clave de los beat´em ups y lo que haremos aquí.



Su aspecto "Cel Shading" no esconderá una jugabilidad de estilo totalmente clásico

Metrópolis. Es la ciudad en la que trabaja Clark Kent y donde darán comienzo los ataques de Lex Luthor. Su objetivo, claro, acabar con nuestro héroe.

Todos los superpoderes. Además de volar y de tener una fuerza sobrehumana, el hombre de acero contará con rayo láser, viento helado y rayos X para zurrar a los malos.

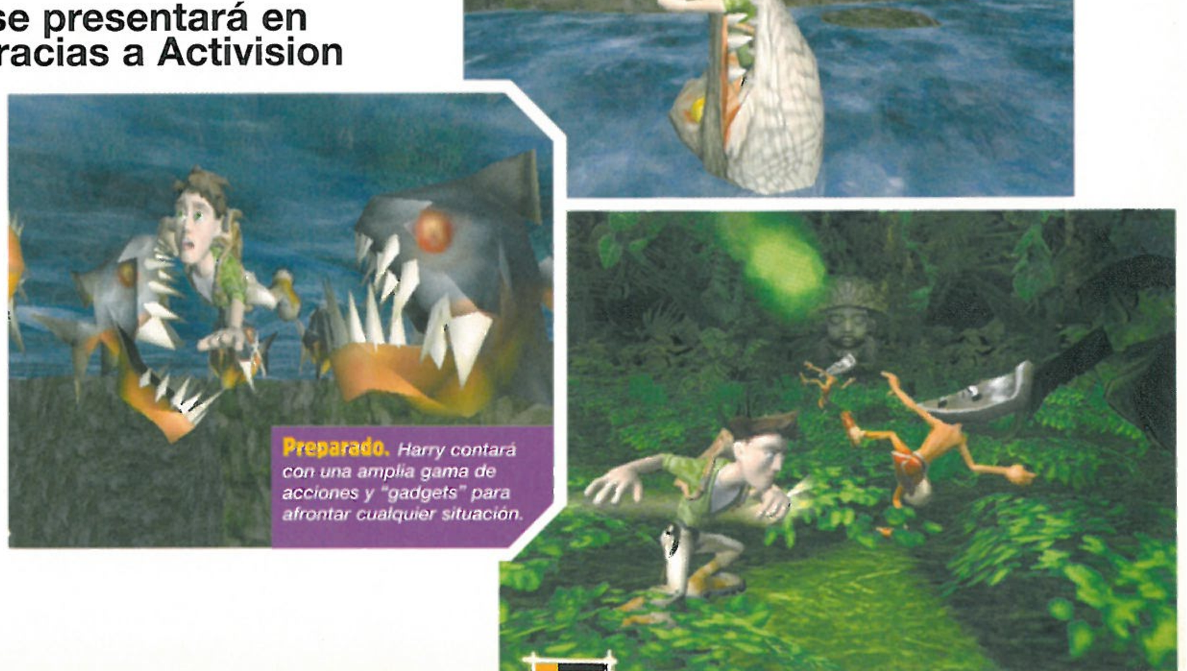
Mucha acción. Los combates serán constantes, aunque también tendremos otros ingredientes más aventureros, como ciertos puzzles, infiltraciones, etc.

Estupendamente animado. Las animaciones de Superman van a estar realmente cuidadas. Tanto los movimientos del héroe como los de sus enemigos, os impresionarán.

PITFALL HARRY VA A CONQUISTAR EL CORAZÓN DE LOS AVENTUREROS

El nuevo "cazatesoros" se presentará en GameCube este otoño gracias a Activision

Localizar un tesoro perdido en la jungla más peligrosa ya no es trabajo sólo para Indiana Jones. A partir de este **otoño** entrará en juego Pitfall Harry, un explorador hecho a todo que tras muchos años de descanso (desde las consolas de 8 bits) va regresar por la puerta grande. La ocasión se la da Activision con un juego a su medida. Nada menos que 50 **niveles de acción, puzzle y aventuras,** con enemigos que dan caña (serpientes, arañas, escorpiones, algún nativo...) y escenarios de disfrutar con el paisaje: 8 entornos con jungla, ruinas aztecas, glaciares, cementerios... Para ponérselo más fácil, sus creadores le han dotado de ciertas habilidades que incorporará a medida que progrese en el juego. Lo de saltar de liana en liana vendrá de serie. Vamos, que será todo un experto el tío.



Preparado. Harry contará con una amplia gama de acciones y "gadgets" para afrontar cualquier situación.

PRECIO IRRESISTIBLE PARA LOS NUEVOS RESIDENT EVIL

Los nuevos "RE2" y "RE3" llegarán a tu GameCube el próximo 4 de junio

Tras "Resident Evil" y "RE Zero", que acaba de salir, Capcom y Electronic Arts nos anuncian el lanzamiento de dos nuevas entregas para el **4 de junio.** Y atención porque su precio los hará aún más irresistibles: **44,95 Euros.**

¿Qué traerán los nuevos Resident?, ¿serán muy diferentes a las entregas originales? Pues no, serán versiones directas de los clásicos de PlayStation, con la misma jugabilidad aunque un **aspecto bastante más depurado.**

"RE 2" lo protagonizan Leon S. Kennedy, un poli novato, y Claire Redfield. Con uno de los dos recorrerás los **gigantescos escenarios 3D** de Raccoon City tirando de arma cada dos por tres para acabar con zombis y otras criaturas. La **aventura será diferente para cada héroe,** de manera que habrá que llegar al final con cada uno de ellos. Además habrá un **modo batalla** de tres niveles con ítems y enemigos aleatorios.

"RE 3: Nemesis" repite con Jill Valentine, miembro de STARS que vuelve desde la primera parte. Ella luchará contra más criaturas que en ningún otro RE, y más resistentes. Menos mal que interactuará con objetos del escenario para salir con vida. ¿Qué, te tienta? Pues en veranito, majete...

Ambos títulos serán **conversiones** de los juegos originales



Resident Evil 3. *Con el paso de las entregas, los zombis se vuelven más duros y temibles. Aquí os costará un montón acabar con ellos. Suerte, señorita Jill.*



Resident 2. *Jugarás con Leon y con Claire, una partida completa con cada uno, para desbloquear el secreto del juego. Tranquilo, la aventura cambiará para cada héroe.*

Resident Evil 3

Resident Evil 2

GANADORES DE NUESTROS CONCURSOS

Concurso Tomb Raider

JUEGO TOMB RAIDER (GBA)

Mª Del Pilar Perea Botella	Alicante
Quico Cans Castelló	Alicante
José A. Patiño Azor	Alicante
Domingo García Santiago	Barcelona
Joan Espadaler Rodes	Barcelona
Juan Lozano Prunes	Barcelona
Francisco Javier Girón	Barcelona
Jordi Roma Verges	Barcelona
David León Montero	Barcelona
José A. Castillejo De La F.	Barcelona
Félix Sanz Marín	Barcelona
Marcos Vicente Artisen	Barcelona
Josep Manell Pérez Agreda	Barcelona
Vanesa Del Alamo Fernández	Castellón
Enrique Peña Martínez	Cádiz
Carles Brousel Oliu	Girona
Jorge Muñoz Terrón	Granada
Daniel Rodríguez Quiñones	León
Angel Ortega Alonso	Madrid
Juan Márquez Salamanca	Madrid
José A. Moreno Raposo	Madrid
José A. Puerto Flores	Madrid
Germán Moreno Valverde	Madrid
Ana Mª Rodríguez Ayuso	Madrid
Angeles Arias Sánchez	Madrid
Roberto García Jorquera	Madrid
Javier Martínez Gascón	Madrid
José C. Castillo Pedraza	Málaga
Felipe López García	Málaga
Oliver Muñoz Reyes	Málaga
Antonio Quintana Melgar	Málaga
Mario Plana Tortosa	Murcia
José Montoro Barba	Murcia
José C. Veloso Mateo	Sevilla
Carlos Suárez Serrano	Tarragona
Guillermo Rodríguez Plaza	Valladolid
Nefkuts Urquijo Arraiz	Vizcaya
Urchi Tejedor Martínez	Vizcaya
Sergio Cuadrado Rubio	Zamora
Héctor Val Esperabe	Zaragoza

Los mejores de 2002

PACK GAME BOY ADVANCE

Héctor L. Iglesias Barco	A Coruña
Lorenzo Barea Bautista	Valencia

PACK GAMECUBE

Rubén Gil Gijón	Madrid
Javier Sánchez Madrigal	Toledo

Concurso Mortal Kombat DA

JUEGO MORTAL KOMBAT DA (GBA)

Rubén Pastor Sánchez	Alicante
Patricia García Pardo	Barcelona
Jorge Márquez Torres	Ciudad Real
Alejandro Tinajero Montoya	Ciudad Real
Pablo Serrano Claro	Málaga
Valentín Puga Fernández	Ourense
Yago Fernández Cuñarro	Pontevedra
Fco. Jesús Martín Delgado	Salamanca
Guillermo Martínez Robles	Valencia
José Mahiques García	Valencia

JUEGO MORTAL KOMBAT DA (GC)

Juan C. Serrano Ferris	Albacete
Félix Arcaráz Salvador	Almería
Rafael Prendes Cimadevilla	Asturias
Francisco Mora Cortés	Baleares
Luís Gutiérrez Marín	Barcelona
Neskuts Urquijo Arráez	Bizkaia
Daniel Jiménez Martínez	Murcia
José Adalberto Lozano Liarte	Murcia
Jacobo Aragunde Pérez	Pontevedra
Julián Moya García	Valencia

Concurso Titeuf

JUEGO TITEUF (GBA)

Oscar Alvite Fonjón	A Coruña
Cristina Castro Lareo	A Coruña
Nacho Albaladejo Ríos	A Coruña
Oscar López Pérez	Asturias
Lourdes Roura Jimeno	Barcelona
Kevin Martos Soto	Barcelona
Jorge Botet Ibáñez	Barcelona
Daniel Abadía Prieto	Burgos
Mª Del Carmen Blanco Oliva	Cádiz
Jorge Rodríguez González	Cádiz
Juan P. Fernández Mediavilla	Cantabria
Juan A. Cabrera Calvo	Guipúzcoa
Fco. Antonio Quesada Del Moral	Jaén
Sonia San Primitivo Arias	León
José M. Aranda Domínguez	Madrid
Juan I. Berriguete Domenech	Madrid
Oliver Muñoz Reyes	Málaga
Hugo García Pizarro	Sevilla
Joan Roig Segura	Tarragona
Borja Miranda Azpiazu	Vizcaya



PRESENTAMOS

PLAYER'S CHOICE

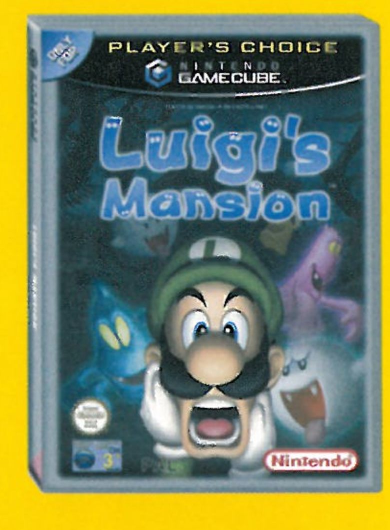
LA COLECCIÓN CON LOS MAYORES ÉXITOS DE NINTENDO GAMECUBE™

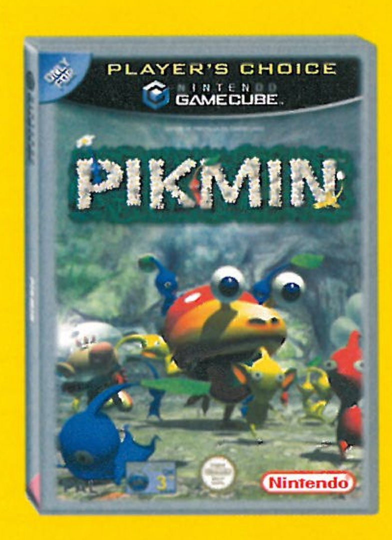


CON EL

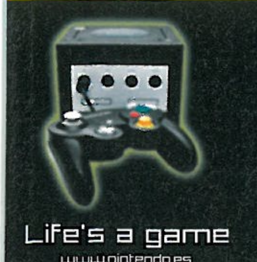
PRECIO MÁS PEQUEÑO











TE VA A COSTAR MUY POCO JUGAR SIN PARAR.

No te puedes perder esta oportunidad única. Inicia ya tu colección PLAYER´S CHOICE con los tres primeros súper éxitos de NINTENDO GAMECUBE, ya disponibles. Y juega más que nunca al mejor precio.

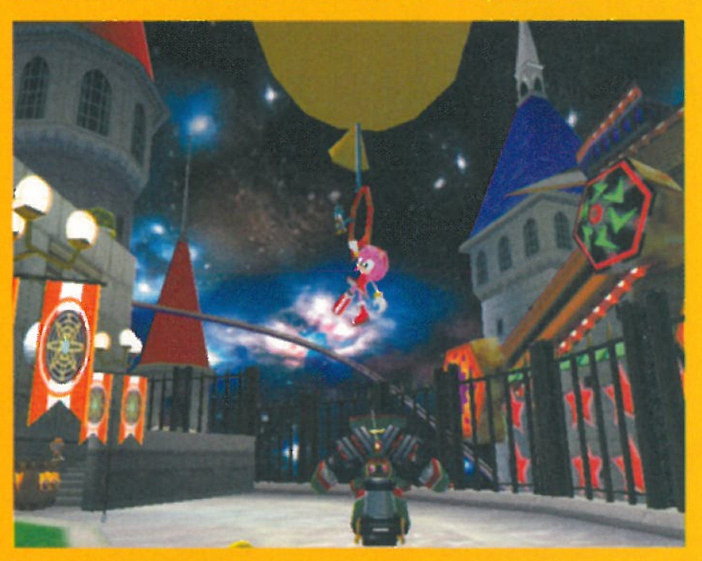


SONIC QUIERE SER MÁS POPULAR QUE PIKACHU

Este año estrenará serie de televisión y cuatro nuevos títulos

¿Conoces a Sonic? Pues tranquilo porque dentro de poco te va a salir por las orejas. Sega ha trazado un plan para hacer de su erizo un personaje tan popular como los Pokémon. Y como a Pokémon, lo primero que le ha dado es un **anime en la tele.** La serie comenzó el **6 de abril** en Japón, y como supondréis está basada en el juego, y se mueve por su entorno y con los personajes que todos conocéis.

Junto a la serie, habrá juegos. Exactamente cuatro novedades. Dos ya las sabemos: **Sonic DX en GC y Sonic Pinball en GBA.** Los otros dos serán anunciados en el E3 de mayo, así que ya hablaremos.



Sonic DX. *Por lo que sabemos, el nuevo Sonic de Cube será una segunda parte de «Sonic Adventure 2», así que... divertido y endiablado.*



Sonic DX. *Las carreras trepidantes volverán a GameCube tras el verano.*

Sonicmanía. *Después de la buenísima sensación que han causado Sonic Mega Collection, Sonic Adventure 2 y Sonic Advance, es lógico que haya una legión de admiradores del erizo. ¡Y quiere ser más popular!*

VOCES DE LUJO PARA «VEXX», EL PLATAFORMAS DE ACCLAIM

Alaska, Fele Martínez y Alex Angulo dan vida a los personajes del juego

Acclaim presentó en sociedad el nuevo «Vexx» junto a los tres artistas que han participado en su doblaje. **Alaska, Fele Martínez y Alex Angulo interpretaron las voces de los personajes** y, como ellos nos dijeron, **se lo pasaron pipa.** ¿Cómo surgió la idea? Acclaim quería dar carácter al juego, el personaje de Reiya les llevó a pensar en Alaska, ella es fan de los videojuegos, una cosa llevó a la otra y... el resultado es un producto muy cuidado y recomendable.





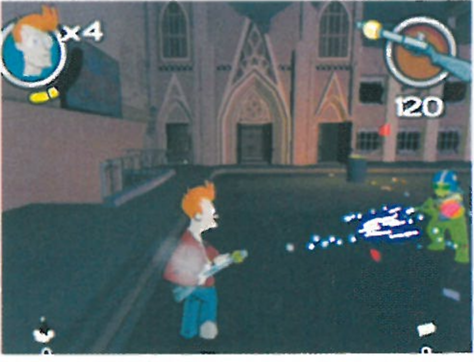
Alaska puso la voz de Reiya, Fele Martínez "hizo" de Yabu el Oscuro, y Alex Angulo de Darby. Los tres nos dijeron que se lo pasaron en grande doblando las voces del juego.

LOS PROTAGONISTAS DE "FUTURAMA" SALTAN AL CUBO

La serie de televisión del creador de los Simpsons da el salto a GameCube

Futurama triunfa en la tele con su ingenio atroz y su humor corrosivo. ¿Vosotros no lo veis? Pero si es la repera. En fin, para los que sí y también para los que no, Futurama va a dar el salto a GameCube con un juego que combinará **acción, agilidad y solución de puzzles.** En **escenarios creados en exclusiva** para el juego, manejaremos a los cuatro protagonistas de la serie: Fry, un humano que ha saltado en el tiempo nada menos que 1.000 años; Bender, un robot que te destroza de risa; Leela, una cíclope mutante, ahí queda eso; y el Dr. Zoidberg, un cangrejo. Cada "héroe" no sólo tendrá sus movimientos únicos y sus armas, sino que contará con su **propio estilo de juego.** Por ejemplo, a Bender le tendréis en fases de plataformas, y a Fry en plan acción total. Si os mola el tema, **SCI** lo tendrá preparado dentro de un **par de meses.**





El aspecto del juego será muy similar al de la serie de televisión, y los diálogos prometen ser tronchantes.



Compra tu
NOKIA 3510i
entre el 26 de marzo y el 26 de junio de 2003, descubre el mundo de los juegos JAVA con
MoviStar e-moción
PLAY AGAIN!
y descárgate gratis "NEW SKOOL SKATER"
Telefónica MoviStar
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
E-moción te ofrece en exclusiva Splinter Cell, el éxito del año en consolas. ¡Listo para descargar sólo en tu teléfono móvil Nokia!
SIBERIAN STRIKE
NEW GAME
EARTH INVASION
RAYMAN BOWLING
Gameloft 2003
Tom Clancy's SPLINTER CELL

El Pack de Zelda trae Cube **plateada** y **disco de bonus**

SI QUIERES NINTENDO, ESTE ES EL MEJOR MOMENTO



199 Euros por pack. *El de Zelda incluye la consola plateada y el disco de bonus con Ocarina y Master Quest. El de Metroid, la Cube negra y el genial ¡Metroid Prime!*

Llega GBA SP, se lanzan nuevos packs de Cube, juegos emblemáticos bajan de precio... ¡Están que lo tiran!

Decídete de una vez, hombre. Si te pirras por jugar con la Advance, o si tu amigo ya se ha cansado de verte aparecer por su casa para jugar con la CUBE, fíjate en lo que te ha preparado Nintendo. Para empezar una solución al chaval de la CUBE, ¡¡que aún no la tiene!! **Acaban de salir a la venta dos packs imprescindibles.** Uno con Metroid Prime, que incluye la Cube negra, mando de control y tarjeta de memoria. El otro es con Zelda Wind Waker, y repite "ingredientes" aunque presenta una gran novedad: **¡¡incluye una Cube plateada!!** El precio es de **199 euros** (puede variar según donde lo compres).

Ahora vamos a por el de la Advance, que se le ve que tiene ganas de comprarse la nueva portátil. Nueva, sí, con luz, diseño extraplano, y compatible con todos los juegos Game Boy del mundo. Nintendo nos la presentó en el madrileño hotel Hesperia. Allí, los chicos de Nintendo nos contaron que tenían previsto vender **500.000 consolas hasta marzo de 2004,** cifra que no les costará superar gracias a los lanzamientos de Zelda: A Link to the Past, que acaba de llegar a las tiendas, y de **Pokémon Rubí y Zafiro.**

Más ofertas. También puede ocurrir que no tengas ninguna de las dos consolas. En ese caso tenemos buenas noticias, pues ya sabrás que Nintendo ha puesto en marcha su **oferta "cheque-regalo" de 50 Euros.** ¿Cómo conseguirlos? Píllate una Advance de la primera remesa que salga a la venta (tranquilos, han salido 33.000 unidades). Después te compras una CUBE antes del 31 de mayo. Sigue los pasos que encontrarás en el cupón de la GBA y pronto recibirás en casa un cheque de 50 Euros.

La última por este mes. Si ya tienes Cube, pero todavía no te has comprado los primeros títulos que salieron para la consola, la Gran N también tiene la solución. Ya se ha puesto a la venta la **nueva serie Player´s Choice,** títulos para GameCube a un precio reducido. **¿Cuánto? ¡¡29,99 Euros!!**



Player´s Choice. *La aventura de «Luigi´s Mansion», la lucha de «Smash Bros» y la estrategia de «Pikmin», por sólo 29,99 Euros.*

LA CONSOLA MÁS RÁPIDA

La compañía NEC anuncia el nuevo «Tube Slider» en exclusiva para CUBE

Adivina quién está detrás de «Tube Slider». Nada menos que **NDCube, los creadores de F-Zero en GB Advance.** Estos chicos japoneses quieren plantarle cara al nuevo «F-Zero» con un juego que no sólo medirá tu punta de velocidad sino también tu agilidad y reflejos en el control para no chocarte contra los circuitos. Pistas tubulares que giran y se retuercen. De esas habrá 10, perfectamente detalladas, y de las naves 15, junto a un modo para 4 y un interactivo tutorial. Estará listo muy pronto en Japón.



«Tube Slider» tiene una pinta alucinante. Va a ser un buen rival para el nuevo «F-Zero» que programa Sega.

¡DÉJAME EL MERCEDES!

TDK lanzará en julio la versión GameCube de su «World Racing»

En este nuevo juego de coches tendrás que correr, claro. Pero no es lo mismo correr en un Mercedes que en otro coche, ni es igual desbloquear como premio un nuevo modelo, prototipos incluidos, que correr por correr. De jugabilidad promete lo suyo. Y de aspecto, aún más. Escenarios enormes, 3D, **coches reflejados con multitud de detalles.** Vaya, no será un juego de coches más.





No lo niegues, te encantaría conducir un Mercedes. Pues aquí estarán todos los modelos, desde todoterrenos a familiares, deportivos, clásicos...



Deberás jugar para saberlo todo de la trilogía **Matrix**

- GAMECUBE
- 23 DE MAYO
- SHINY ENTERTAINMENT
- ACCIÓN/AVENTURA/CONDUCCIÓN

ENTER THE MATRIX

Lo genial de este juego es que correrá paralelo a la historia de «Matrix Reloaded», de forma que sólo jugándolo sabrás porque pasan determinadas cosas en la película. Una nueva experiencia se cierne sobre tu cabeza, algo más interactivo que nunca, con la firma de genios del cine y el glamour, la "pasta" y las expectativas de una producción de Hollywood.

Una película. *El juego sorprenderá con más de 1 hora de material nuevo, rodado con actores reales y en escenarios del filme, junto a 1 hora de secuencias cinemáticas.*

Niobe & Ghost. *Los nuevos héroes forman parte del grupo rebelde de Neo. Ghost es un experto en armas y artes marciales. Niobe pilota el Logos, velocísimo aerodeslizador.*

El tiempo. *En el juego podremos desafiar las leyes de la gravedad y manipular el tiempo para conseguir efectos como esta carrera por la pared.*

¿Baile o lucha? *El motor de lucha incluirá más de 1.000 movimientos de todo tipo de artes marciales, y ha sido dirigido por el maestro Yuen Wo Ping, de la peli «Tigre y Dragón».*



Uno u otra. Según el héroe que elijamos, la historia y la jugabilidad serán diferentes y tendremos que superar desafíos distintos.

Peli y juego. El nivel de interacción con la película será enorme. Por ejemplo, podremos salir de una escena del filme y entrar en otra del juego en cualquier momento.

SE HAN FILMADO ESCENAS PARA EL JUEGO CON ACTORES REALES

Buen género. El sigilo, sí, y también disparos, lucha, aventura, acción, combate, conducción, todo un empacho de géneros de juego nos espera.

La más rápida. Las persecuciones a bordo de coches y deslizadores parecerán sacadas del mejor de cine de Hollywood. Claro, con Niobe al volante, ya se puede.

La chica **más "cool"** se apoderará de vuestras **Cubes**

- GAMECUBE
- JULIO
- CAPCOM
- ACCIÓN 3D



P. N. 03

Las mentes privilegiadas de Capcom han unido sus esfuerzos para ofrecer a los usuarios de Cube el juego de acción más original del año. Shinji Mikami, creador de la serie "Resident", e Hiroyuki Kobayashi, productor de "Devil May Cry", han ideado un... ¿shooter? ¿arcade? ¿aventura? Bueno, el caso es que manejaremos a una superchica, Vanessa Z. Schneider (que bien podría ser modelo de pasarela, dadas sus cualidades y calidades físicas) por un laberinto de pasillos en una enorme colonia espacial. Los malos serán robots (hasta donde Capcom nos ha dejado ver) de diseño vanguardista, agresivos e inteligentes. Intentarán tumbar a nuestra heroína a base de rayos, trampas de láser y esas cosas, pero la agilidad y el ritmo que Capcom ha otorgado a la tía bue... a la chica, ayudará a esquivarlos fácilmente.



Super-traje. *El traje protector de Vanessa emitirá también unos rayazos de cuidado, lo que permitirá a la mujer encararse a jefes de fin de nivel tan enormes como éste.*



En forma. *Realizar mortales, rodar por el suelo o rotar sobre sí misma cual bailarina de ballet, serán algunas de las proezas gimnásticas que "la Vane" usará para esquivar.*



¡Dispara, rápido! *Robots de todas las tallas posibles inundarán los largos pasillos. Nos tocará disparar casi continuamente hasta "petarlos".*



Ilumina a esa chica. *¿Cómo iba Capcom a descuidar el nivel técnico? En «P. N. 03» veremos decenas de fuentes de luz en una misma habitación. ¡Explosivo!*

La segunda mejor cosa
que puedes hacer
en la oscuridad.



Tamaño de bolsillo

Bateria recargable

Pantalla iluminada

GAME BOY ADVANCE SP™
for men

Nintendo®
GAMING 24:7™

¡Se acabaron las dudas! Aquí encontrarás todas las razones para hacerte con la nueva portátil de Nintendo



10 RAZONES PARA TENER UNA GBA SP

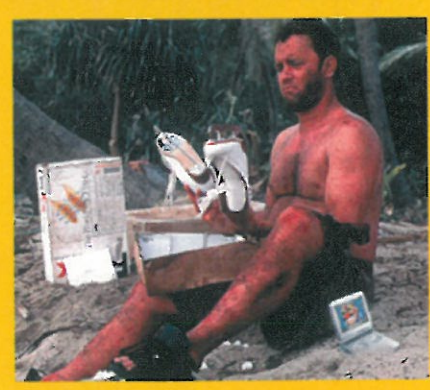
¿Cómo que no lo tienes claro? ¿Que has visto ya la consola en las tiendas y sigues sin estar convencido? ¡Ni siquiera cuando te dijeron el precio! Pues nada, siéntate y lee detenidamente este reportaje porque vamos a desvelarte todas las virtudes que hacen de la Game Boy SP una auténtica joya de las portátiles.

LOS DATOS DE ADVANCE SP

- **CPU:** 32-bit RISC.
- **PANTALLA:** TFT LCD color con iluminación frontal. 32.000 colores simultáneos.
- **TAMAÑO DE LA PANTALLA:** 40,8 x 61,2 mm.
- **RESOLUCIÓN:** 240 x 160 pixels.
- **PESO:** 143 gramos.
- **DIMENSIONES:** 144,5 x 82 x 24,3 mm. (plegada: 84,6 x 82 x 24,3 mm).
- **AUTONOMÍA:** 10 horas si juegas con iluminación, 18 con la pantalla apagada.
- **PERIFÉRICOS:** GBA/GBA Link Cable (para jugar de dos a cuatro usuarios), GC/GBA Link Cable (conexión GameCube), adaptador para cascos.
- **MODELOS DISPONIBLES:** Tres colores diferentes: gris metalizado, azul metalizado y negro.
- **ALIMENTACIÓN:** Batería de ión Litio recargable. Duración de la recarga: 3 horas.
- **PRECIO:** 130 Euros.
- **LANZAMIENTO:** 28 de Marzo.

1 SU BATERÍA DE LITIO: PODRÁS LLEVÁRTELA A UNA ISLA DESIERTA

Una de las novedades más alucinantes de la SP es que **viene "de serie" con una batería recargable de Litio.** Bastan sólo tres horas para recargarla, pero te da **entre 10 y 18 horas** (dependiendo de si juegas con la pantalla iluminada o al estilo "antiguo") de juego ininterrumpido. ¡Vaya lujazo! ¿Has visto alguna papelera ecológica cerca? Pues tira las pilas ya, que nunca más te harán falta.



2 SU TAMAÑO: CABE EN CUALQUIER BOLSILLO

Las reducidísimas dimensiones de la consola **(plegada ocupa menos que un CD)** y su ligerísimo peso, **143 gramos,** la convierten en tu compañera ideal para viajar en el Metro, en el autobús... ¡o hasta en un crucero alrededor del mundo! cabe en cualquier bosillo y ni se nota.

3 LA CONEXIÓN TOTAL: JUÉGATELO TODO EN GAMECUBE

Por supuesto puedes conectar tu nueva GBA a la GameCube, y así **sacar el máximo partido a los juegos** que permitan esta opción. En juegos tan geniales como **«Splinter Cell», "Zelda WW" o «Rayman 3»** conseguiremos interesantes extras en plan nuevos niveles, modos, mapas...



4 ¿HAS VISTO ALGUNA VEZ UNA CONSOLA ABATIBLE?

Los ingenieros de Nintendo han incluido una pantalla plegable en la nueva SP. Así consiguen un triple objetivo: uno, que se pueda reducir su tamaño para hacerla **más manejable;** dos, **proteger la pantalla de golpes y arañazos;** y tres, convertir la **consola en un auténtico objeto de deseo.** Más que una consola, un "tres-en-uno".

5 ¡¡MÁS DE 2500 JUEGOS A TU DISPOSICIÓN!!

Ya sabes que SP es **100% compatible: con GB, GBC y GBA.** Total, más de 2.500 juegos. Mario, Zelda, Pokémon y un largo etcétera. **Plataformas, acción, velocidad, aventura...** Todos los géneros están muy bien cubiertos.

6 UN PRECIO TAMBIÉN MUY REDUCIDO

Por sólo **130 Euros** te puedes pillar una SP. Sí, no lo pienses más, es un precio muy atractivo. Sólo un poco más cara que la GBA "clásica", (que vale 100 euros) pero con luz, batería, nuevo diseño... Y además puedes elegir modelo: **gris metalizado, azul metalizado o negro.** Eso sí que es un verdadero dilema.



7 TE AHORRARÁS 50€ SI COMPRAS UNA GAMECUBE



Que sí, hombre, que has leído bien. Nintendo ha puesto en marcha una **promoción flipante si quieres hacerte con una SP y una CUBE.** En las primeras unidades de SP hay un cheque regalo con el que recibirás **50 Euros al pillarte una CUBE.** ¿Qué te parece el ofertón? Así, por ejemplo, el irresistible "Zelda WW Pak" sólo te costará 149 E. ¡Ese precio es de risa!

8 Y DIJO NINTENDO: !QUE SE HAGA LA LUZ EN GBA!

Con una iluminación potente y precisa, la justa y necesaria para poder **jugar a oscuras, sin reflejos y en cualquier lugar.** ¿En la cama, bajo las sábanas? Pues también, por si no puedes dejar la partida...



9 ¡A JUGAR CON TODOS TUS AMIGOS!

O amigas, claro. Búscate tres chicas y proponlas un bonito juego. ¿Que cuál? Diles que conecten su nueva Advance SP a tu portátil, que vais a **exprimir al máximo eso que llaman experiencia multijugador.** Bueno, si tienen GB Advance "clásica" también pueden participar (¡cómo vas a decir que no, y encima es compatible!) Compartir un juego, es tan... ¡sí, flipante!

LAS DIFERENCIAS ENTRE GAME BOY ADVANCE SP Y LA GAME BOY ADVANCE CLÁSICA



EL PRECIO. La GBA clásica cuesta ahora **100 Euros.** La nueva GBA SP sale a la venta por **130 Euros.**

TÉCNICAMENTE IGUALES. El **procesador de 32 bits** es el mismo en ambas máquinas, y **la pantalla también es igual: TFT** con 32.000 colores disponibles.

LA LUZ. La SP trae **pantalla iluminada frontalmente,** lo que permite jugar en cualquier circunstancia, en la oscuridad, o con mucho sol, pues impide los reflejos.

LA ENERGÍA. GBA clásica funciona con 2 pilas AA y dura 15 horas. La SP incluye **batería recargable de Litio** que dura entre 10 horas (con luz) y 18 (sin luz).

EL TAMAÑO. La SP es **casi la mitad de alta** que la clásica, y tiene un diseño absolutamente rompedor.

CONCURSO

10 LA ÚLTIMA RAZÓN LA DECIDES TÚ...

¡Venga, colega! Dinos tú por qué crees que hay que tener una Advance SP y, si tu argumento nos convence, podrás llevarte por el morro una de las 10 GBA SP que regalamos.

¡REGALAMOS 10 GAME BOY ADVANCE SP

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt126sp** seguida del **texto** con la razón por la que habría que comprar una Advance SP.

¡UNA GBA SP PUEDE SER TUYA!
Aguza tu ingenio y hazte con la nueva portátil

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de mayo de 2003.



GAME BOY ADVANCE SP™ Nintendo® GAMING 24:7™

¡¡Ya tenemos el primer juego online de GC!!

ENTRA EN EL JUEGO EN RED

con «Phantasy Star Online»

PASO A PASO

Vas a probar una experiencia nueva. Tu GameCube se va a conectar a la red y vas a poder compartir aventura con jugadores de todo el mundo. ¿Te apetece la idea? Pues síguenos, y... a "surfear".

LOS DATOS DE PHANTASY STAR ONLINE

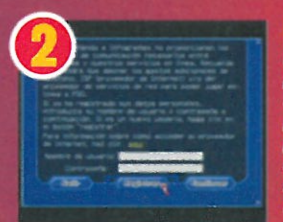
- **CONSOLA:** GameCube
- **TIPO DE JUEGO:** Rol Online
- **LANZAMIENTO:** Ya disponible
- **PRECIO:** 54,95€ (el juego), 8,95€ mensuales (la conexión)
- **COMPAÑÍA:** Sega/Infogrames

→ Entra en el club: regístrate

Para formar parte de la comunidad de juego de "Phantasy Star Online", lo primero que debes hacer es darte a conocer, entrando y registrándote en los servidores de Sega, que son los que ofrecen el servicio de juego online. Ten cerca el manual de instrucciones, que lo necesitarás. Y recuerda que la licencia será gratuita los primeros 30 días, y que después te costará 8,95€ cada mes.



LA PÁGINA WEB
Desde el menú de inicio del juego, entra en la web de Sega. Una vez dentro, podrás registrarte, o sea, comprar la "licencia de hunter". Tras darte de alta, accederás a una cuenta en la que siempre podrás ver el estado de tu licencia.



MEJOR, EN ESPAÑOL
Nada más entrar en la web, puedes elegir idioma (y lo agradecerás). Esta primera página te explica los términos para hacerse con la "licencia de hunter". Abajo del todo tienes la opción de "Registrar", que no debes dudar en pulsar.

Primero, tienes que conectarte

→ Banda ancha

■ Podrás usar el Adaptador de Banda Ancha si ya dispones de una línea ADSL con conexión de tarjeta "ethernet" (tiene la forma de una clavija de teléfono, pero mayor). Recuerda que el precio de la conexión es independiente del que pagues por jugar con Phantasy Star Online.

■ Esta conexión es más veloz a la hora de transmitir datos y deja libre la línea telefónica para ser utilizada.

■ El precio del adaptador es de 45€ y no incluye el cable de conexión: puedes utilizar el mismo del PC.

→ Módem

■ Si no tienes ADSL en casa, puedes jugar online con este módem. Solo necesitas una conexión de teléfono cerca de la GC.

■ Esta conexión transmite la información más lenta, pero en el juego no se nota apenas diferencia. Usa la línea telefónica normal, o sea que no se pueden hacer llamadas y además notarás un incremento en la factura telefónica (la conexión a Internet se paga aparte).

■ El precio del módem es de 45€ e incluye un cable de conexión telefónica normal de unos 3 metros.



Módem y adaptador ADSL se instalan en la parte inferior de la consola, tras quitar una tapa de seguridad. En el menú de "opciones" de juego deberás configurar la conexión, siguiendo al pie de la letra los pasos del manual de instrucciones.

Habla con tus nuevos amigos

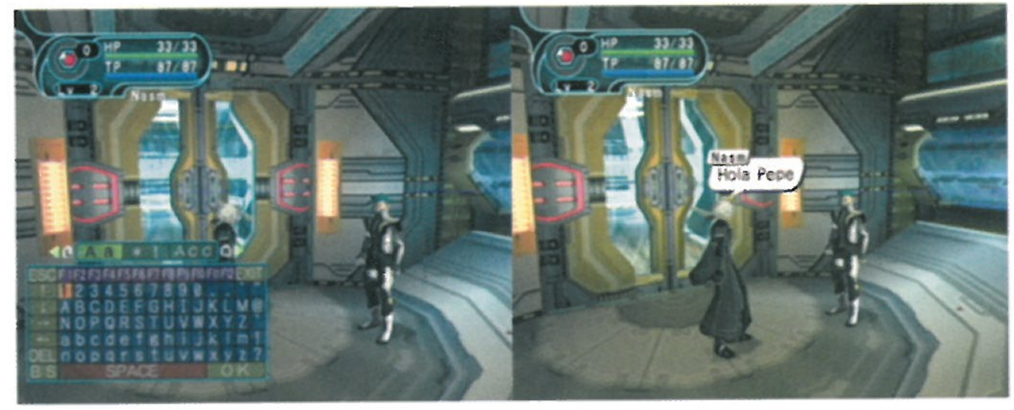
Ahora que ya estás bien conectado, que te has registrado en los servidores de Sega y te has hecho con una licencia de hunter, podrás entrar en el universo de "Phantasy Star Online". Un mundo donde, ya sabes, la distancia entre jugadores es lo de menos (aunque cuanto más lejos, mejor)... Pero claro, lo de saltar al mundo mundial... **¿en qué idioma nos vamos a entender?, ¿sabrá Sega lo que es el Esperanto?** Porque para hablar con los demás jugadores, intercambiar objetos o planear un ataque a un jefe final, **hace falta comunicación.** Tranquilos, porque está todo pensado. En el juego hay **tres formas para comunicarnos,** todas ellas representadas con **"bocadillos" al estilo de los comics,** y os aseguramos que no hace falta saber ni una sola palabra en cualquier otro idioma. Pasen y vean...



1 El Word Select: Es un sistema con el que eliges y construyes cientos de frases distintas y que los demás reciben instantáneamente en su propio idioma. Tienes varios temas de conversación, relacionados con el juego, y tras componer cada frase o pregunta, puedes enviarla a todos los jugadores, o a uno solo de ellos.



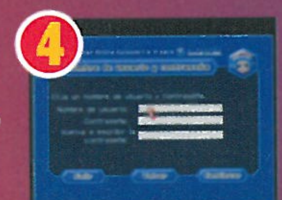
2 Los símbolos: a tu disposición tienes signos rápidos, como "emoticonos", para expresar sentimientos de alegría, tristeza... y también puedes crear los tuyos.



3 Escribiendo como en un chat: Si juegas con otros jugadores españoles, o si sabes idiomas, también puedes componer, con ayuda de un teclado virtual, las frases que quieras. Eso sí, ¡prohibido escribir tacos! Las frases aparecerán tal cual las escribas, aunque ya te avisamos que no es el sistema más rápido precisamente...

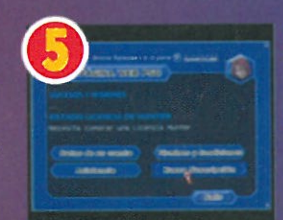
3 NÚMEROS CLAVE

Después de seleccionar el país desde el que jugarás (España, ¿no?), se te pide el Número de serie y la Clave de acceso. Están en la última página del manual de juego. Cuida que nadie los haya utilizado para registrarse antes, pues son intransferibles.



4 NOMBRE Y CONTRASEÑA

Ahora es el momento de introducir el que será tu nombre de usuario, una contraseña y a continuación te pedirán tus datos básicos (nombre, apellidos y teléfono). Tras esto, ya tienes cuenta en el servidor de Sega. Ahora, a hacerte con la licencia.



5 LA LICENCIA

Ahora debes solicitar una nueva suscripción. Para pagar, da los datos de una tarjeta de crédito. Recuerda que el precio de la licencia (8,95) es independiente del precio que tú pagues por el uso de la línea de Internet.

¿Cómo se juega online...? ¡Así!



Los equipos de juego están formados por un máximo de cuatro jugadores, y es muy conveniente que al menos haya un hunter, un ranger y un force para estar nivelados.



Cada vez que caiga un enemigo al que le hayamos quitado aunque solo sea un punto de vida, ganaremos en experiencia, así que intenta atizar alguna vez a cada monstruo.

Seguro que ya sabes que algo gordo ha pasado en el planeta Ragol y que por eso hay más bichos sueltos que en el zoo, y para colmo, todos en pie de guerra y con ganas de hacer contigo carne de relleno (para sus barrigas). **Tu labor, como buen Ranger** que quieres llegar a ser, consiste en **investigar a fondo las zonas del juego,** haciendo frente a los enemigos y llegando hasta los jefes finales para acabar con ellos de un plumazo... o quizás "sudando lo tuyo", que son difíciles. Para esta dura tarea, debes **hacer crecer a tu personaje,** fortalecerle en ataque y defensa, y al mismo tiempo **consiguiendo las mejores armas posibles.** Y todo es más divertido en equipo, por supuesto.

Trabajo en equipo

Para ir "conquistando" las diferentes zonas, antes de ir directamente a ellas, tú y tus compañeros **podréis realizar distintas misiones, encaminadas a hacer evolucionar a los hunters.** Estos objetivos se os darán en el "Hunter's Guild" (una especie de oficina de empleo) a cambio de una recompensa; además, los servidores de Sega van a ir **planteando nuevas misiones de juego** constantemente.

Si haces buenos amigos, también podrás **intercambiar objetos con ellos, como armas o defensas,** ya que muy a menudo encontrarás poderosas armas que tu personaje no será capaz de utilizar. Guárdalas para luego cambiarlas a alguien que las necesite, por otro arma o por "meseta" (o sea, dinero).

Ya dentro de las zonas de juego, los miembros del equipo podréis **establecer distintas estrategias de batalla** para enfrentaros a los enemigos. La mecánica es más o menos así: los "hunters" se dedicarán al "cuerpo a cuerpo", los "rangers" al combate alejado con armas de fuego, y los "forces" al apoyo, sanación y utilización de magias. Para algunas tareas, como abrir determinadas puertas, la colaboración será imprescindible. Uno se quedará pulsando el suyo mientras los demás buscan otros... En fin, todas las posibilidades que ofrece compartir una aventura tan universal como ésta.



En la nave Pioneer 2 conocerás a todos los jugadores conectados. Si os juntáis cuatro amigos, formaréis un equipo.



En pleno juego, a menudo los otros del equipo se comunicarán contigo para pedirte ayuda o solicitarte algo.



Cada jugador se enfrentará a los bichos con arreglo al estilo de lucha o defensa de su personaje y a su nivel de experiencia.



Probablemente, los momentos más emocionantes de todo el juego en red sean los combates con los jefes finales.

→ Otros juegos online en el futuro de Gamecube



GHOULS'N GHOSTS ONLINE

Hace unos días, Capcom y Game Factory anunciaron que están desarrollando un juego de rol online basado en esta saga de recreativa, y que llegará a GC a lo largo de 2004.



MARIO GOLF

EL secretismo de Nintendo sobre las posibles funciones online del juego es total. Con todo, esperamos poder elegir entre los personajes de Nintendo para "golfear" con jugadores de todo el mundo. ¡Sería un puntazo!



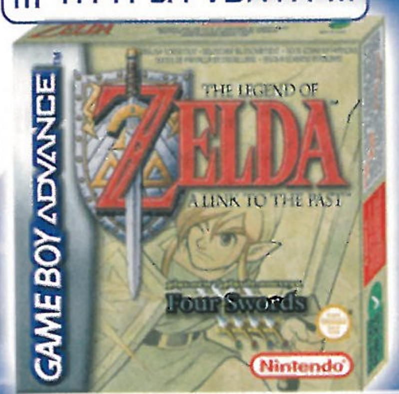
MARIO KART

Rumores a lo largo y ancho de todo el planeta y en todos los idiomas (también en japonés) cuentan que el "Mario Kart" que se está desarrollando para Cube va a tener también opciones online... Ojalá así sea...

EN TIENDAS TOYS "R" US



¡¡¡ YA A LA VENTA !!!



39,99€

GB ADVANCE
The Legend Of Zelda

¡¡¡ YA A LA VENTA !!!

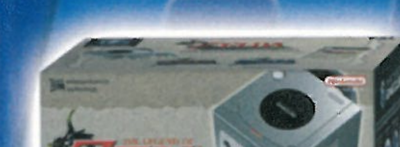
59,99€

GAME CUBE
The Legend Of Zelda

PRECIO UNIDAD

desde... **29,99€**

JUEGOS
GAME CUBE



PACK GAME CUBE
Consola + The Legend Of Zelda
+ Mando GC
+ Disco Extra

199,99€

PRECIO UNIDAD

GAME BOY ADVANCE SP
3 colores, Retroiluminada y Batería de Litio

129,99€

PACK GAME BOY ADVANCE

¡¡¡ AHORRA 20 € !!!

149,99€

PACK GAME BOY ADVANCE
Consola + The Legend Of Zelda + 9 accesorios GBA



ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 88.5
Tel.: 965 94 15 00
ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel.: 98 526 41 03
BADAJOZ
C. C. Ctra. de Valverde de Leganés.
Tel.: 924 24 40 15
BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigala.
Tel.: 93 465 31 12
• Sant Boi de Llobregat.
Tel.: 93 630 88 86
• Sant Quirze del Vallés.
Tel.: 93 721 47 75.
• Barcelona
C. C "Diagonal Mar".
Tel.: 93 356 23 04.
BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbondo".
Tel.: 94 426 35 27

CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María
C. C. "El Paso". Tel.: 956 85 31 11
• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112,600 Pl. "Palmones 3". Guadacorte.
Tel.: 956 67 52 10
CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcangel".
Tel.: 957 75 00 06
A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel.: 981 17 01 66
GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel.: 958 13 56 33
LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel.: 928 49 49 62

LEÓN
C. Comercial. C/ Alcalde Miguel Castaño 96.
Tel.: 987 26 29 00
MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P. C. El Carralero.
Tel.: 91 679 50 85
• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel.: 91 689 01 60
• Torrejón
Parque Corredor
Tel.: 91 656 05 95
• Alcobendas
C. C. "Río Norte"
Tel.: 91 661 43 14.

MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel.: 95 224 57 20.
MURCIA
C. Comercial "Las Atalayas".
Tel.: 968 24 21 28
PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster.
C/ Del Ter. 19.
Tel.: 971 47 45 61.
PAMPLONA
C. C. "Iruña II".
Tel.: 94 830 27 50.
SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbera".
Tel.: 943 40 14 55.

SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel.: 95 467 00 90.
TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel.: 92 231 18 45.
VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjasot
C. C. "Parque Albán".
Tel.: 96 390 16 76
• Sedaví
Tel.: 96 396 02 40.
VALLADOLID
C. Comercial. Avda. Puente Colgante s/n.
Tel.: 98 337 34 55
VIGO
C. Comercial c/ Coruña.
Tel.: 986 23 56 41
ZARAGOZA
Centro Comercial Utebo.
Tel.: 976 78 64 44

¡Abrid paso, el rey del rol camina hacia el trono!

SEGUNDA ENTREGA

ZELDA: THE WIND WAKER

¿Aún te preguntas qué tendrá el nuevo "Zelda" de especial? Lee su segunda preview y sal de dudas.

EXCLUSIVO GAMECUBE

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ROL
- 3 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Aún no ha salido el Mini-DVD de "Wind Waker" en Europa, y se rumorea que **en Nintendo Japón ya están empezando a programar** lo que sería la siguiente entrega de la serie para GC.
- Miyamoto habla sobre **los programadores de "WW"**: "En una ocasión, mientras se desarrollaba 'WW', Capcom vino a enseñarnos el juego en el que estaban trabajando, «The Four Swords». ¡Y los miembros de nuestro equipo empezaron a jugarlo al momento! ".

¡LO TIENE HECHO!

- Aparte de ser, por sí mismo, un juego de vitrina, **vendrá acompañado del mejor título de N64.** ¡Por Nintendo no va a quedar!



EL MEJOR ROL DE ACCIÓN. Link comenzó protagonizado un tipo de rol que, en su tiempo, se salía de lo clásico. Miyamoto, su creador, evitó los tediosos combates por turnos y dejó a la habilidad del jugador el salir bien parado de los enfrentamientos. Consiguió crear un juego de consola "movidito", como corresponde, pero con historia épica de por medio. ¡Y en ello sigue, después de casi 20 años, el valiente Link!

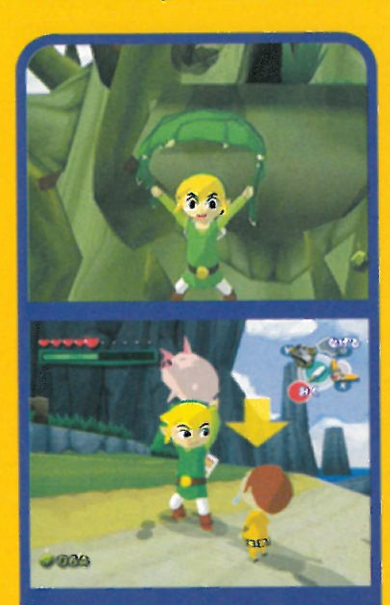
En la preview anterior os contábamos que un nuevo Link, este chaval de enormes ojos (y cabeza), se enfrentará al mal que ha resurgido tras cien años de paz, felicidad, y toda la pesca. Y si ya os pareció que la cosa estaba interesante con la posibilidad de **navegar de isla a isla, las pistas que dará Link con la mirada,** o esa apariencia de dibujo animado (es que todo se moverá como unos puros dibujos animados), esperad a conocer el resto de elementos que os sorprenderán a lo largo de la insigne aventura. Por lo pronto, **la lucha.** Como sabéis, se basa en el método creado para los juegos de Nintendo 64. Es decir, que **podremos fijar el enemigo al que golpear,** y, pulsando una u otra dirección y combinando saltos y espadazos, rematarlo como más nos apetezca. Y, aún más interesante, para el golpeo podremos utilizar, además de la espada que Link siempre lleva encima, las armas de los enemigos. Así, **podremos llevar a Link con una antorcha o un espadón más grande que el propio chaval** por lo más hondo de las mazmorras. Y además



No, no estamos retozando felizmente en las verdes colinas de Initia (la isla donde Link se ha criado), la intención es acercarnos lentamente a un cerdito... ¡y cogerlo!

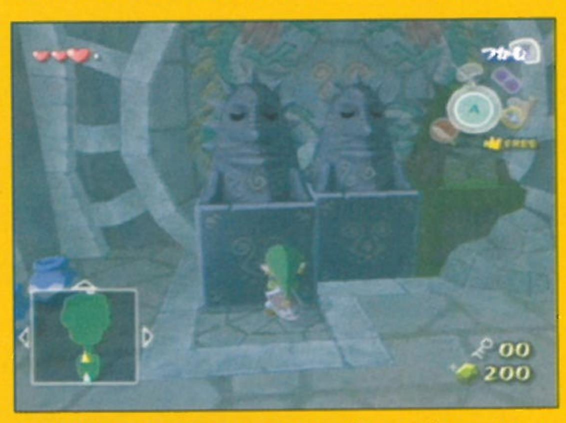


Los puzzles de las mazmorras nos obligarán a empujar cajas y todo lo que se deje mover, para conseguir avanzar sin pausa en nuestra épica empresa.



TODO ESTA EN LA ANIMACIÓN

Y en los ánimos para llevarlas a cabo, claro. Para "Zelda WW", Nintendo lo ha dado todo. Las variadísimas acciones que podremos realizar con Link, como saltar, colgarnos de un saliente, pegarnos a la pared, planear, coger cosas (y animales), lanzarlas, arrastrarnos o golpear con la espada, serán... pues eso, como de dibujo animado. Y lo mismo para los rivales.



La ambientación artística parece basada en motivos mayas, o aztecas, o algo. Encaja perfectamente con el tono del juego.



En la intro del juego nos sorprenderá la riqueza lingüística y la fenomenal adaptación de la traducción de Nintendo.



Las miradas que te echan la mayoría de personajes (y las de Link a ellos) te incitarán a charlar con todo bicho viviente.



Si somos un poco patosillos, perderemos energía, momentos en los que Link mostrará uno de sus hilarantes "gepetos".

de luchar contra los malos, también podremos intentar que nos dejen tranquilos. Por ejemplo, **metiéndonos bajo un barril**. De hecho, la primera mazmorra nos propondrá entrar en una fortaleza repleta de enemigos y delatores focos con este sistema.

¡Ya he visto bastante!

Por supuesto que, sólo con esto, ya gusta, pero en realidad aún te falta mucho por ver. Como en todo "Zelda", iremos **ganando poderes a medida que avancemos.** Paralizar enemigos a larga distancia con el boomerang, reventar rocas con plantas bomba, **planear con ayuda de una gran hoja, hacer el tarzán** usando la garra de los Orni... ¡Ah, sí, claro! Los Orni son unos seres mitad humano, mitad ave, con los que Link trabará amistad. Con ellos, y con otras especies que quizá reconozcan los fans de Zelda. Pero que conste que este juego no será sólo para fans. A "Zelda WW" debemos jugar todos, porque **será uno de los mejores juegos de la historia.**

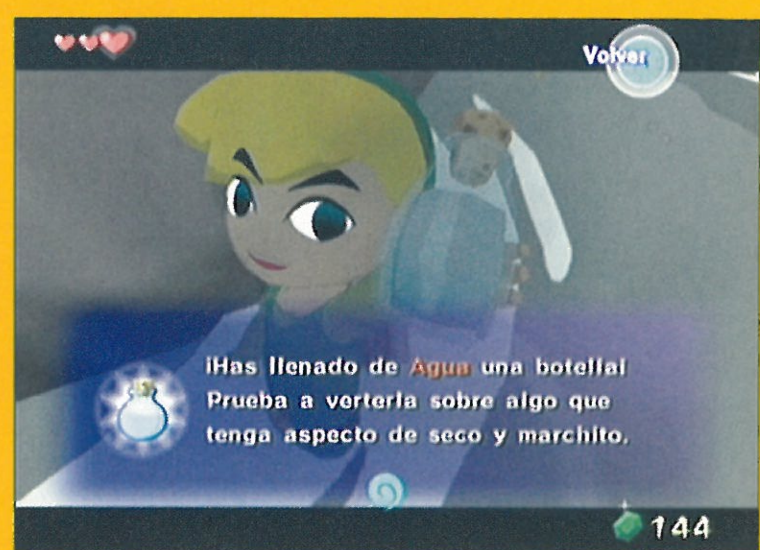
LA FIEBRE POR ZELDA

¿CUÁNTOS MILLONES VENDERÁ EL NUEVO "ZELDA WW"? Entre todos los títulos anteriores, se han vendido 36 millones de "Zeldas". Pero la cosa va a ir en alza, con "WW". En japón, ya lleva vendidas más de 600.000 unidades (la cola de la foto es del primer día de venta en Japón); en USA, sólo en reservas, otros 600.000 DVDs; y en Europa tiene pinta de lo mismo. Es que, cuando un juego es bueno...





Las distancias estarán representadas gráficamente con una difusión de los bordes y las texturas. Cuanto más lejos, más difuso. Y con las ondas de calor, ya alucinas.



¡Hemos llenado nuestra primera botella! ¡Y con agua, nada menos! Pero podremos meter en ellas otras cositas, como ocurría ya en anteriores entregas de la saga.

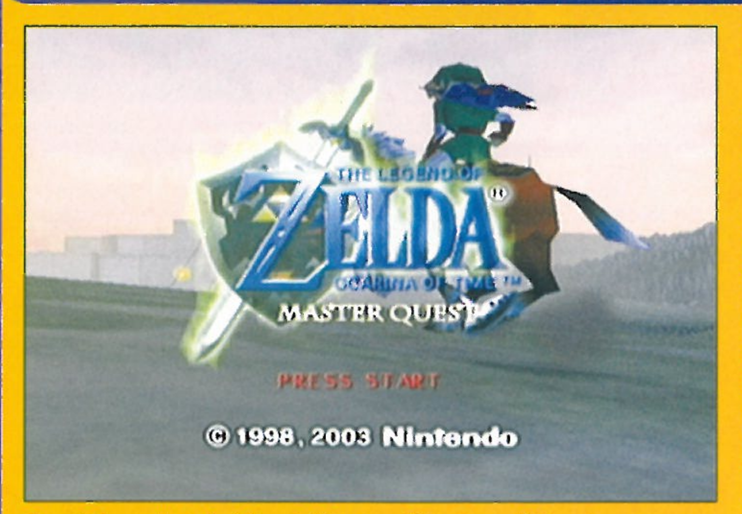


El hecho de poder agarrar armas de los enemigos dará como resultado escenas tan pintorescas como ésta. Link con una lanza tres veces más grande que él. ¡Qué majo!



¡Ep! Sin caerse, que te podrías hacer daño. Deberemos tener en cuenta la posibilidad de colgarnos de plataformas y salientes, para llegar hasta lugares escondidos.

UN NUEVO HITO EN LA HISTORIA: NO TE PIERDAS EL DISCO DE BONUS DE ZELDA

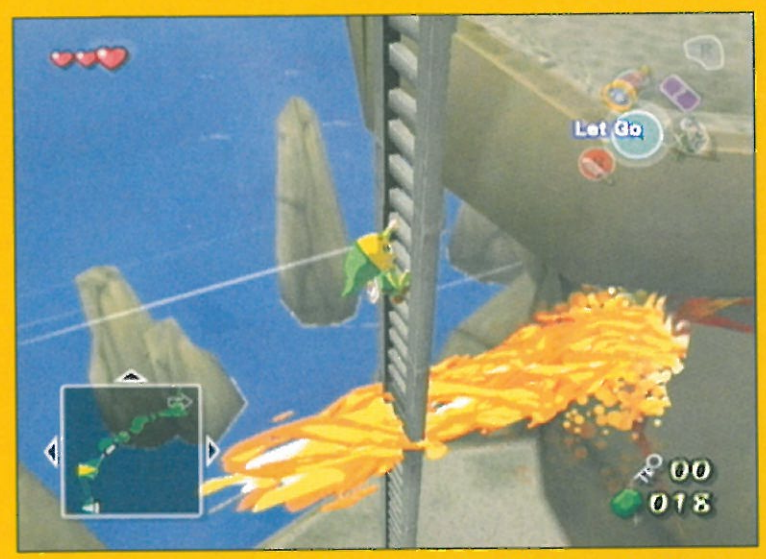


GameCube recibirá el código de "Ocarina of Time" para N64, y de su ampliación "Master Quest" para 64DD, en un Mini-DVD adicional.

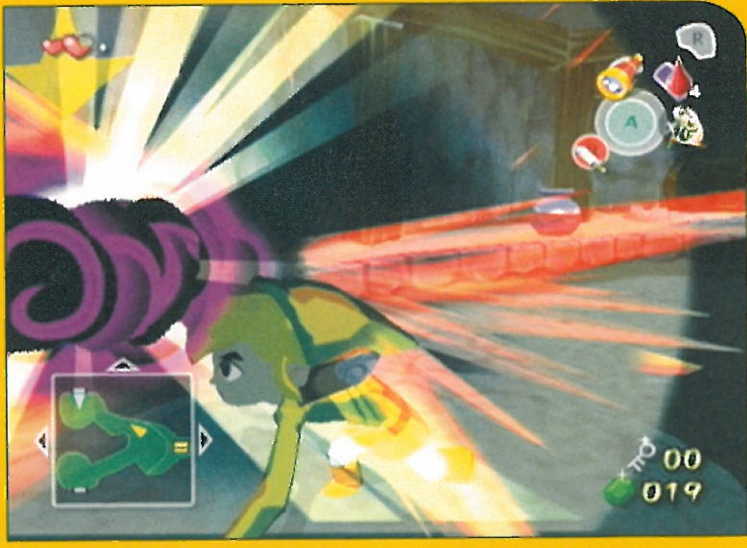
ZELDA: OCARINA OF TIME

El título que conmocionó el mundo de los videojuegos, pronto estará al alcance de tu GameCube.

En pocas ocasiones se reeditan juegos, pero si hay uno que lo merezca, es "Ocarina of Time". Tras el exitazo de la entrega para Super Nintendo, "A Link to the Past", se esperaba un **cartucho para Nintendo 64** con, al menos, igual calidad. Pero lo que ideó Miyamoto superó todo lo imaginable. De momento, las dos dimensiones pasaron a ser tres. ¿Cómo iba a poder hacer el mismo estilo de juego? ¡Los puzzles ya no serían lo mismo! Desde luego que no. Eran puzzles que utilizaban las 3D, y el resto de problemas de concepto que provocaba el cambio a 3D fueron resueltos con igual éxito. Se ideó un sistema de lucha maravilloso, un argumento trabajadísimo... En fin, que se llevó todos los premios habidos y por haber, el jueguecito del niño que tocaba la ocarina. Y ahora, si te compras "Wind Waker" el 3 de Mayo (no esperes mucho más, porque las primeras unidades se van a agotar en pocos días), **lo tendrás en un Mini-DVD extra.** ¡Ah, y en el pack de GC plateada y "Zelda WW", también!



Parece que nunca se va a acabar la escalera, ¿verdad, Link? Pero no, todo lo que encontremos en "WW" tendrá sentido. Será uno de esos "hitos de jugabilidad".



La espectacularidad gráfica está asegurada. Sólo con el estilo de dibujos ya valdría, pero además veremos destellos, explosiones, focos, reflejos, transparencias...



EL CONTROL DEL VIENTO SERÁ MUY FÁCIL

De la misma manera que en los "Zeldas" de N64 podíamos tocar la ocarina, "Wind Waker" pondrá a nuestra disposición una batuta. No tendremos que interpretar partituras, sino reproducir movimientos con el brazo "embatutado". La combinación de diferentes direcciones serán los "hechizos" que cambiarán los vientos.



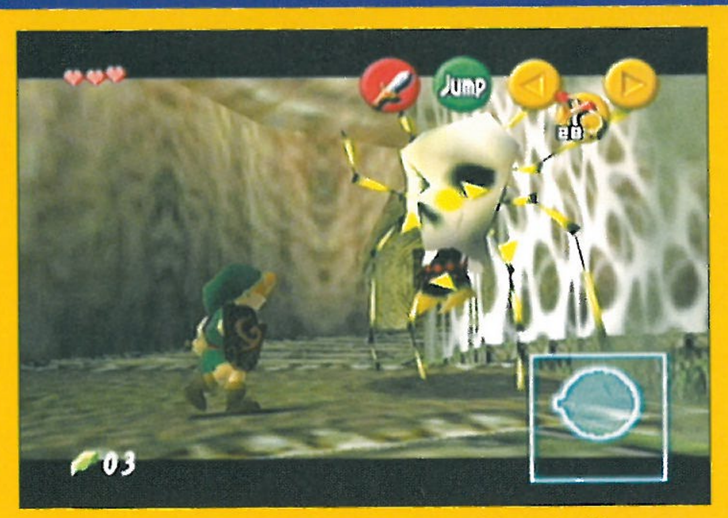
Toda puerta esconde algo detrás. Que esté abierta o no, y que encuentres la manera de entrar es otro tema. Pero todo lo que veas en "Wind Waker", tendrá su utilidad.



En las secuencias animadas se nos mostrará el argumento del juego.



Cuidado con quemar o cortar las cuerdas, porque se caería el puente.



La primera mazmorra de "Master Quest" introduce alicientes jugables como antorchas, interruptores ¡y una Skulltula! La dificultad es bastante más elevada.

MASTER QUEST

¡Mejor todavía! La ampliación de "Ocarina of Time" que sólo salió en Japón para 64DD, estará incluida en el mismo disco.

El 64DD, aparato acoplable a N64 que daba la posibilidad de usar información magnética en diskettes, **sólo se comercializó en Japón.** Es por ello que esta "revisión" del juego sólo estuvo disponible por allá. ¿En que consiste? Pues en esencia es el mismo juego, pero **con cambios sutiles en aspectos técnicos** (nuevas texturas y escenas con diálogos diferentes), y bastante notables en la resolución de las mazmorras. ¡Un complemento ideal para los fans!



De los espías será el reino de los cielos

SPLINTER CELL

La mejor versión del juego de espías más laureado está a punto de llegar a GameCube.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- ACCIÓN DE ESPÍAS
- 5 DE JUNIO
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **UBI SOFT MONTREAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **El juego estará fantásticamente doblado,** lo que nos meterá más aún en la atmósfera de la bien conseguida historia del juego.
- **Habrá un nivel más que en el original de X-Box,** más 30 minutos de secuencias cinemáticas y un intro de 4 minutos en perfecto 3D.

¡MENUDO JUEGAZO!

- **Se estrena un género** en Cube que seguro os va a dejar emocionados. Y si además lo jugáis en combinación con la nueva Advance, el triunfo será total. Tranquilos, que ya llega.



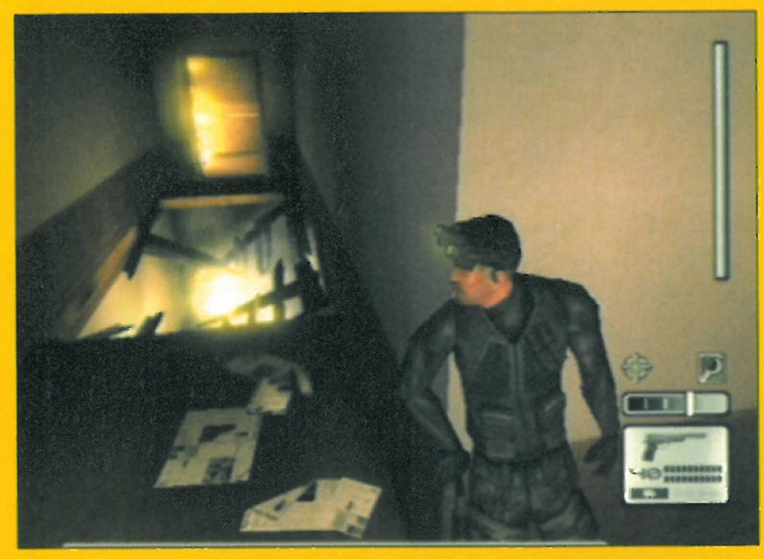
SAM FISHER. Uno de los tipos mejor animados de la historia del software. No, no es que tenga mucha moral (que también), es que podrá hacer muchas cosas...



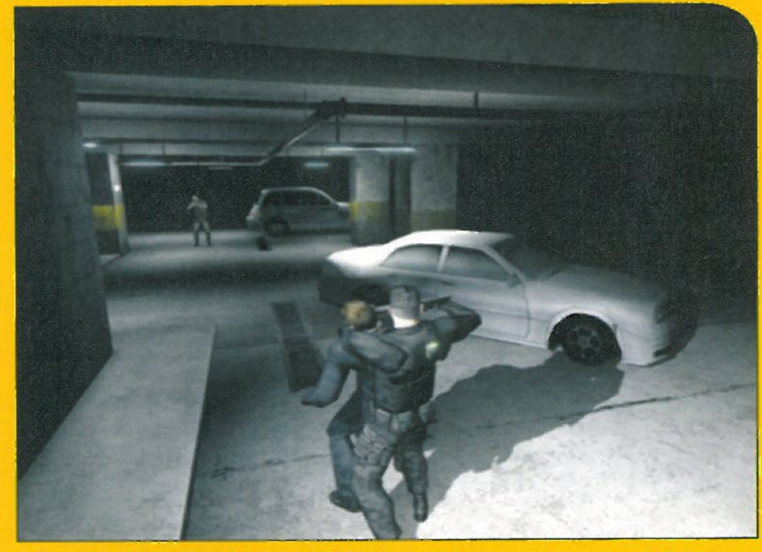
Ya falta muy poquito para que «Splinter Cell», uno de los juegos más sorprendentes que han irrumpido en el mercado, dé el salto a nuestra máquina... ¡con **una versión mejorada y ampliada!** ¿¡Qué, cómo!? ¿¡Que no os suena su nombre!? Bueno, vale, tranquilos, que enseguida os ponemos en antecedentes. «Splinter Cell» es **un juego de acción en el que el espionaje y el sigilo** conforman la parte fundamental del desarrollo, aunque por supuesto también hay hueco para los disparos y los enfrentamientos contra múltiples rivales. Su argumento nos pone en la piel de **Sam Fisher, un ex-miembro de la CIA y de la Marina** de los EE.UU. (vamos, una especie de James Bond americano) que debe infiltrarse en territorio enemigo sin ser descubierto y realizar una serie de objetivos. Estas misiones pueden ser de todo tipo, desde encontrar a una determinada persona en un lugar concreto hasta infiltrarse en el edificio de la mismísima CIA. ¡Qué pasada! Esto supone que debemos **planear una estrategia diferente para superar cada nivel,** algo que se traducirá en una **jugabilidad fresca y siempre distinta.** Sin embargo, una de las grandes virtudes de este juego radicará en las grandes posibilidades de su protagonista en materia de movimientos y acciones. Para realizar con éxito todas las misiones que le encomienden (que por cierto, el juego tendrá un total de 10 niveles más el entrenamiento), Sam Fisher podrá llevar a cabo acciones como coger por la espalda a un enemigo para usarle de escudo humano, o descolgarse por cuerdas en plan Tarzán para acceder a una sección del escenario en un principio inaccesible. ¡Y esto es sólo una pequeña muestra!

Lo mismo, pero mejor

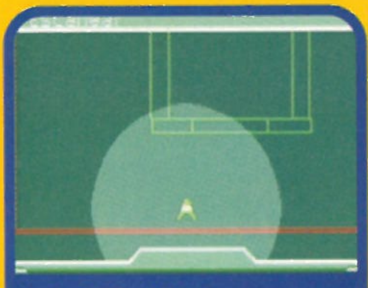
Bueno, ya sabéis de qué va «Splinter Cell» y a qué debe el secreto de su éxito. Pero con GameCube no se han quedado ahí. Esta versión ofrecerá unos cuantos añadidos más. El principal, la **innovadora opción de poder conectar la GBA a la CUBE para tener opciones exclusivas.** Una vez conectada, la pantalla de la portátil se convertirá en una especie de extensión del mini-ordenador que Fisher lleva consigo y que le facilita mucha información, aparte de funcionar como mapa-rádar. Además, también servirá como control remoto



EL sigilo será el mejor arma de Sam Fisher. Deberá pasar inadvertido siempre que pueda, y sólo emplear las armas de fuego en situaciones extremas. Todo un espía.



Los recursos del protagonista serán casi ilimitados. Podrá hacer de todo, desde trepar por tuberías a utilizar a sus rivales de escudo contra posibles disparos.



LA CLAVE ESTARÁ EN LA CONEXIÓN

Una de las opciones más interesantes del juego es que podremos conectar la GBA a la CUBE y obtener grandes ventajas. Así, podremos utilizar la pantalla de la portátil como mapa-rádar, y si además tenemos el cartucho, incluso nos descargaremos 5 niveles extra desde la CUBE a la portátil. Que cunda el ejemplo.



Uno de los puntos más destacados del título será su elaborado apartado gráfico, que se apoyará en unos escenarios llenos de detalles para dejarnos alucinados. ¡La caña!



Una cámara de fibra óptica nos permitirá ver a través de las puertas.



Un espía tiene recursos ilimitados. Aquí los tendrá que utilizar todos.

La acción y el sigilo se combinarán con maestría en una de las mejores aventuras de acción que veremos en GameCube este año. Este título promete romper todos los moldes.

para trastear con ordenadores o como detonador a distancia para hacer explotar un arma exclusiva de esta versión: **la Sticky-Bomb.** ¿No os parece genial? Pues hay más. Si conectáis la versión de «Splinter Cell» GBA a la portátil podréis descargar **cinco niveles extra** desde la versión de GC. Siguiendo con las novedades, **el disco incluirá una misión extra** que no tenía el original, por lo que la duración del juego se alargará aún más si cabe.

Un espía con clase

La calidad técnica, y vosotros lo estáis viendo en las imágenes, será elevadísima. Lo que sin duda más os impactará será la **fenomenal ambientación** que se ha logrado imprimir a todas las fases, y hará que os metáis hasta el fondo en la piel del protagonista. Fisher contará además con unas **animaciones suaves y bien enlazadas y con un modelado impresionante.** Por otro lado, los decorados serán casi fotorrealistas, y a menudo os dará la sensación de estar jugando a una **especie de película de espías interactiva.** ¿Y qué hay del sonido? Pues que también estará a la altura: el doblaje al castellano de todas las voces y diálogos y el uso del sistema Dolby Pro Logic II lo aseguran. Todo está preparado para que comience la "acción sigilosa": os recomendamos que no os la perdáis por nada.

EL NUEVO "BOND" DE LOS JUEGOS

UN ESPÍA CON MUCHAS POSIBILIDADES. Infiltrarse en territorio enemigo pasando totalmente inadvertido requiere de muchas agallas y, por supuesto, preparación para el combate. De eso entiende mucho Sam Fisher, y él solito será capaz de realizar un montón de acciones para sobrevivir. Además, también contará con un completo arsenal de armas y gadgets, como sus inseparables gafas de visión nocturna.



Una demostración en primicia de las gafas de visión nocturna.



En el tutorial aprenderemos todos los movimientos básicos de Fisher.



Los gadgets que emplearemos serán sofisticadísimos, alta tecnología.

Di adiós a tu compañía de seguros...

BURNOUT 2

En carretera, sé prudente y respeta las normas. Ya podrás hacer el loco con el coche en tu CUBE.

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- CARRERAS
- 15 MAYO
- Compañía: ACCLAIM
- Equipo: CRITERION STUDIOS
- Idioma: TEXTOS EN CASTELLANO
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Se han cuidado todos los detalles al máximo.** Por ejemplo, el tráfico será inteligente. Los conductores tendrán tres formas de comportamiento diferentes. Tenlo en cuenta al correr.
- **Viviremos los choques con más intensidad que nunca.** Las piezas saldrán volando y las carrocerías se deformarán tras cada golpe.
- **Pondrá a nuestro alcance las últimas maravillas para los sentidos.** Nos referimos al sonido Dolby Pro Logic II y al Progressive Scan en la imagen.

¡¡QUÉ FUERTE!!

- **Muy superior a la primera entrega, va a revolucionar** a los fans del motor en Cube. Pero ojo: los accidentes son demasiado realistas y duros.



Tanto técnicamente como en jugabilidad, esta segunda entrega superará ampliamente al primer «Burnout». Los coches ahora lucirán carrocerías más sólidas, los escenarios estarán llenos de detalles y la espectacularidad de los golpes se pondrá por las nubes.

TUNING DE MODA. Los dueños de estos coches los lucen orgullosos en espectaculares shows. No es de extrañar, con esas ruedas, llantas y carrocería, va a ser un placer ponerse al volante de estas "bestias", sí, en el juego. ¡Guau!



La segunda de «Burnout» **va a superar en todo, cantidad y calidad, al original.** Los golpes y choques cobrarán especial relevancia hasta tal punto que se ha diseñado un **nuevo modo de juego, Crash,** para mayor gloria de los leñazos más tremendos. Los choques estarán más presentes que nunca en los nuevos circuitos, y los coches han pasado por la cadena de montaje para que su **carrocería se deforme y las piezas salgan volando** tras los impactos. Será cien veces más espectacular y temerario.

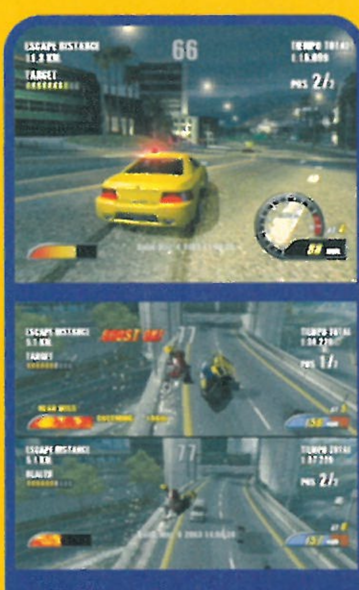
¡Arriesgar para ganar!

El modo principal invitará a correr, a ganar carreras por supuesto, aunque los accidentes vengan "de serie". En "Burnout", los turbos son clave para alcanzar a los rivales. Y la forma de hacer que la barra de energía siempre esté llena es **ser un temerario:** circular en sentido contrario, adelantar a los coches con maniobras arriesgadas o forzar los derrapajes en las curvas. Todo esto se ha potenciado en la segunda entrega con **circuitos más explosivos y coches flipantes con efecto "tuning".** Más concretamente, 30 nuevos "stages" en seis lugares de los Estados Unidos. Y nada menos que **20 coches,** con modelos de estilo clásico, coches de policía...

Los números impresionan, pero lo más importante serán las formas. **Los circuitos mostrarán un nivel de detalle y ambientación** impactante. No sólamente por la solidez de los escenarios, donde notaréis que se han **potenciado polígonos, texturas y vistas** -habrá dos nuevas- sino también por la originalidad. Lo mismo para los coches, que se beneficiarán del trabajadísimo motor gráfico del juego, y de la moda del "tuning", coches de serie cuya carrocería y motores han sido modificados. Los pilotaremos en un torneo exclusivo para ellos. Claro que, puestos a


Pilotaremos coches de diferentes categorías. Desde superdeportivos a "hot rods" como el de la imagen, pasando por clásicos, coches de policía o de autoescuela..


El realismo alcanzará cotas escalofriantes en determinados momentos del juego. En los "castañazos", las carrocerías se deformarán y las piezas saltarán por los aires.



INTENSAS PERSECUCIONES

El modo "Pursuit" dará un subidón de emoción al juego. Con la sirena en el techo del coche, ululando, tendremos que perseguir al coche rival que elijamos. La adrenalina se desbordará cuando, tras surcar a toda caña las calles, alcancemos al coche objeto y tratemos de detenerlo a base de golpetazos. Doble emoción si lo celebramos en modo multijugador.



Una nueva cámara, de estreno en esta versión, nos permitirá seguir la carrera desde un helicóptero. ¡Menuda persecución!


El nivel de detalle que muestran los escenarios os impactará. Fíjaos en las maravillosas texturas del corte de la montaña.



Hay cuatro coches en carrera, pero el abundante tráfico no nos dejará "movernos" con holgura, así que... ¡habilidad!



En el modo crash, tras el golpe, un helicóptero recorrerá la escena informándonos de los daños sufridos. ¡Adiós seguro!

chocar, lo harán como cualquiera. Ellos, y el de los gángsters de los 40, y aquel deportivo rojo. Todos se darán **leñazos buscando turbos para llegar primeros a la meta.**

¿Te chocas? ¡Me choco!

En carrera, los accidentes retrasarán y penalizarán, pero se han añadido modos de juego que nos animarán a conseguir **choques impresionantes.** Porque, aunque suene violento, es en los accidentes donde se han lucido. El modo "crash" será el vivo ejemplo de esto que os decimos. El desafío será conseguir el golpazo más gordo. Deberéis embestir con vuestro coche contra otros autos que esperan en un atasco o atraviesan un cruce. **Todo ha sido concebido como una genial película. Parecerá una escena de esas** en las que se organiza un caos en la autopista, con toques al estilo de Hollywood. En realidad ese será el toque que le van a meter a todo el juego. Si os animáis a ser los especialistas, ya sabéis, tenéis cita con el mejor volante.

OJO CON LOS CRUCES, ¡DUELE!

EL MODO "CRASH" SERÁ "CRASHTACULAR", LA BOMBA. La cosa irá de provocar golpazos bestiales, cuanto más salvajes mejor. En cada escenario habrá una situación de tráfico diferente: un cruce, un atasco... y nosotros lanzaremos nuestro coche en plan bomba suicida para sembrar el caos en la pista. Se evaluarán los daños en forma de presupuestos de reparación para obtener premio.



Será el juego más original que has visto en tu vida

WARIO WARE

Si te gusta el rollete de los minijuegos, prepárate porque Wario traerá lo último: ¡microjuegos!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- MICROJUEGOS
- 23 DE MAYO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **NINTENDO**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Wario contará con la ayuda de siete amigos, incluido Jimmy. Sus nombres son Mona, Dribble, 9-volt, Crygor, Orbulon y Kat. Cada uno de ellos propondrá juegos más basados en inteligencia, habilidad, tal... Vamos que, aún dentro del caos, habrá cierto orden.

¡UNA OBRA MAESTRA!

Por originalidad, jugabilidad, risas y el propio concepto de un juego "Made in Wario" (así se llama en Japón), será **un imprescindible de GBA.**

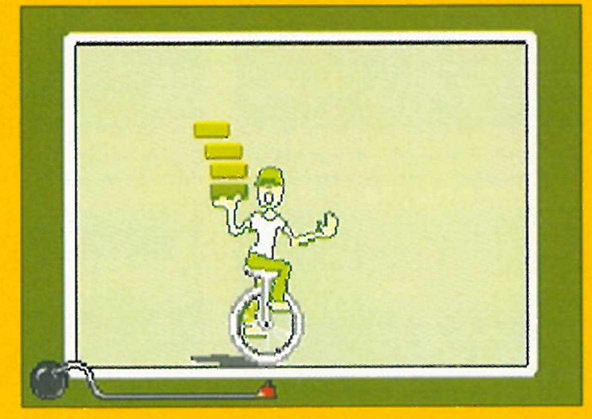
WARIO. Es el personaje Nintendo con más mala uva, junto con Bowser, Ganon y Waluigi. Le gusta el dinero más que cualquier cosa, y quiere forrarse con este título.



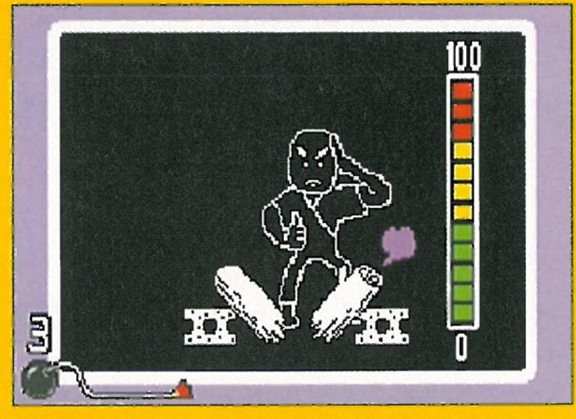
Para quien no lo supiera, Wario bebe cerveza y este microjuego nos mostrará al tío gordo tragando... ¡ouch! ¡se escapó la jarra!



Aquí nos lanzarán una bola desde la lejanía y tendremos que pillarla con un enorme guante de... ¡Cachis! ¡Volvimos a pifiarla!



¡Por originalidad que no quede! Pulsando izquierda y derecha, mantén el equilibrio de la torre de ladrillos ¡sobre un monociclo!



Wario es un tío cutre por naturaleza, y por eso algunas de las pruebas las jugaremos en blanco y negro. ¡Parte con todo!

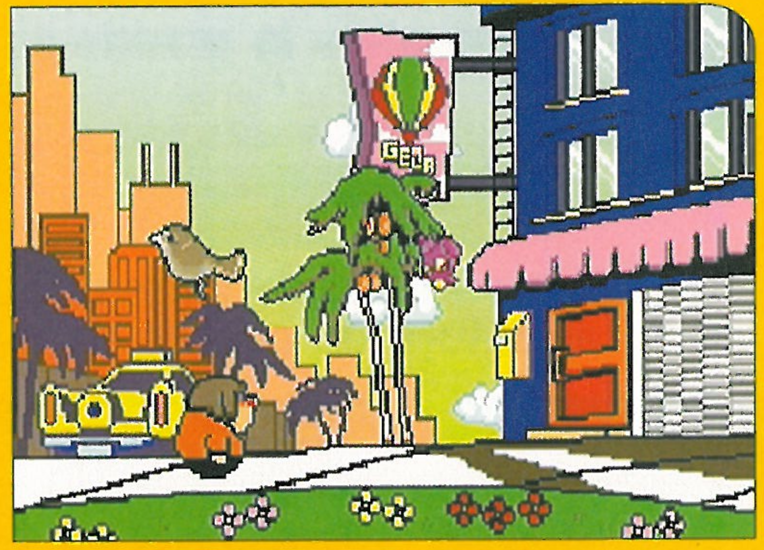
Para Nintendo no todo está inventado. Las positivas experiencias cosechadas con "Mario Party" en las consolas mayores, van a dar como resultado **un título que se podría calificar como un nuevo género.** O al menos, un subgénero de los "party games". A ver, imaginad lo que servirá como argumento a este cartucho: que Wario quiere hacer un juego para Advance. Como su único objetivo es forrarse rapidito, y de programación sabe tanto como mi prima la del pueblo (quizá mi prima sepa más), el juego que nos presenta **no tendrá protagonista, ni armas, enemigos u objetos.** No veremos ni siquiera un escenario fijo. En fin, que consistirá en un montón de "tonterías arrejuntás". Este calificativo, acuñado por la mayoría de los espectadores ocasionales del juego, irá cambiando a medida que vayamos probando un microjuego tras otro. Y aquí no valdrá ser experto de Nintendo ni cosas de esas, será **totalmente innovador**, y más raro que un Yoshi negro.

¿Que qué hay que hacer?

Pues... pues jugar con... el juego, y... ¡¿Y a nosotros qué nos preguntáis?! El artífice es Wario; y su admirable vaguería, la inspiración de todos los microjuegos. De primeras, **las doscientas tonterías tendrán un tiempo limitado: tres segundos.** No hace falta que volváis a leerlo, seguirán siendo tres segundos igualmente. En todos ellos. ¿Qué?, repasando las muelas con la lengua, ¿no? Ya. Nosotros también nos quedamos así al saber tal dato. A la hora de jugarlo (ya lo hemos probado, por supuesto), como **no existen instrucciones o explicación alguna antes de comenzar,** parece que te estén explotando las conexiones interneuronales encargadas de los reflejos. Te pones ante tu Game Boy, y te aparece allí una boca y un cepillo de dientes. ¿Qué hacer? No tendrás tiempo ni de preguntar. Bueno, sí. Lo que te preguntarás será: "¿me han matado ya?". Así que, **lo suyo será reaccionar como bien puedas:** ¿el cepillo de dientes? Quizá moviéndolo de derecha a izquierda... ¡BIEN! Pero nada de celebraciones, ¡que empieza otro! ¡Un monigote con un balón y una canasta! ¡Al "A" y "p'adentro"! ¿Un apéndice nasal y una mano con



Para un juego bonito que hay, y Wario le pone un moquete colgante a la chica. Pues nada, nada, pulsaremos "A" hasta que "el material se reintroduzca". ¡Bleurgh! ¡Asco!

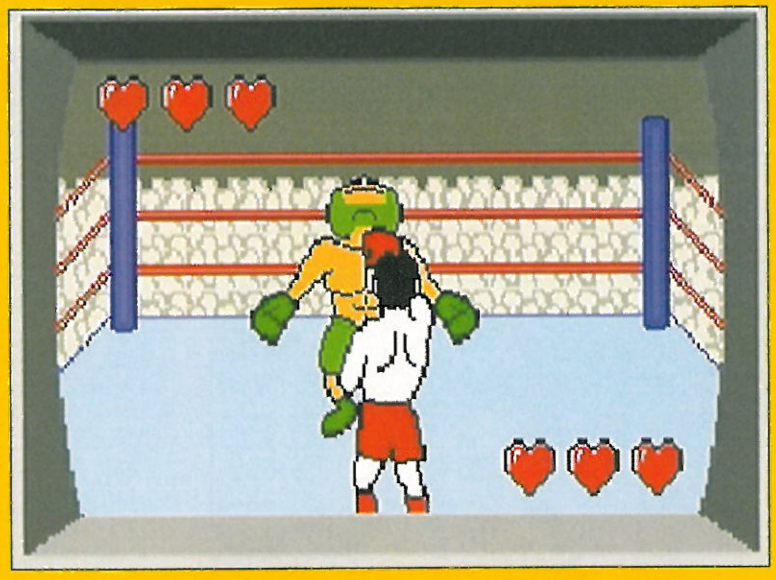


Menos mal que además de los ascos, también veremos escenas animadas con muchos colorines, florecillas y hasta bellos pajarillos. Sin perder el humor, claro está.

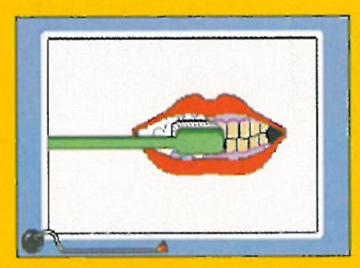


AL PASAR LAAA BARCA, ME DIJO EL WAAARIOLO...

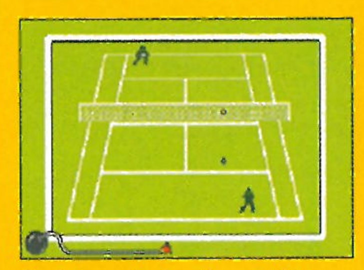
...las niñas maaaajuelas... ¡Quieto, Jimmy, que hay gente leyendo! Este que veis es uno de los minijuegos extras que incluirá el título. Como habréis deducido, al ser "mini" y no "micro", durará más de tres segundos. De hecho, se llama "Jump Forever" y estaremos saltando la cuerda hasta que fallemos una vez.



Existirán pruebas finales en las que el tiempo, por fin, no tendrá importancia. Este "revival" del antiguo «Punch Out» de NES (con marco de TV antigua) será una de ellas.



"¡Hala, así vale, ni fondo ni ná!"- dijo Wario al crear este microjuego.



También verás deportes en "Wario Ware". Dale una vez a la bola... ¡y ya!

Si queréis saber lo que significa originalidad, echad un vistazo al nuevo título protagonizado por Wario. Nintendo mezclará en él ¡todo tipo de géneros en microjuegos de tres segundos!

el meñique en alto? ¡Ah, claro! ¡Hay que meter el dedo en la "napia" esa! ¡Qué sudores, pero qué divertido, por Zeus! ¿A quién se le ha ocurrido esta especie de... de placentera tortura?

Genialidad encubierta

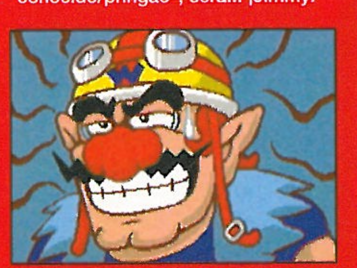
La concepción y programación de este título viene directamente de lo más profundo de Nintendo. Os lo demostrará el hecho de que **muchos de los microjuegos estarán basados en clásicos como «Mario Bros.»**, «Metroid», «F-Zero», «Zelda» (con reproducciones exactas de escenarios y sprites), e incluso nos sorprenderemos al encontrar algún microjuego hecho con vectores rojos, perteneciente a... ¡la malparada Virtual Boy! Pero Nintendo se reirá de todo en este cartucho. Tanto de sus propios juegos, como de los estilos y géneros seguidos por otras casas de software. **Sin seguir ningún estilo, Nintendo crea estilo.** Explicamos la idiotez. En el juego, dentro de los "microtemas" tendremos gráficos vectoriales, en 2D, vistas isométricas, en primera persona...; y en cuanto a sonido: voces, melodías sampleadas y también programadas; todo mezclado de manera que resulta **totalmente adictivo, rompedor, fresco, inesperado...** No sabemos cómo han podido meter todo eso en un cartuchito de GBA, pero en breve "tendremos que comprar" esta joya de originalidad. Al final se forra, el tío.

¡WARIO QUIERE HACER UN JUEGO!

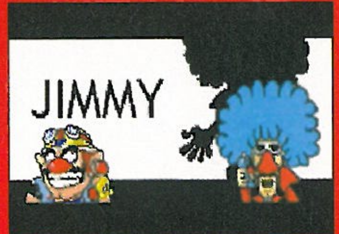
PERO SIN NINTENDO DE POR MEDIO. El tío gordo de Nintendo estaba tocándose las narices en el sofá y viendo la tele, como todos los días. En esto que visiona un anuncio de un juego para Advance, y decide que eso da "pelas". ¡Y Wario siempre quiere "pelas"! Así que se pira al super, compra un portátil y, a los dos segundos de empezar a programar, se cansa. ¿Qué hacer? Fácil... ¡que lo hagan sus amigos! Y el primer "conocido/pringao", será... ¡Jimmy!



¡PELAS POR UN TUBO! A Wario acaba de ocurrírsele un negocio...



Hacer un juego para GBA no resulta tan fácil como él pensaba. Así que...



...llamará a Jimmy que, encantado, le ayudará a idear minijuegos chorras.

Espionaje a lo grande en la consola más pequeña

SPLINTER CELL

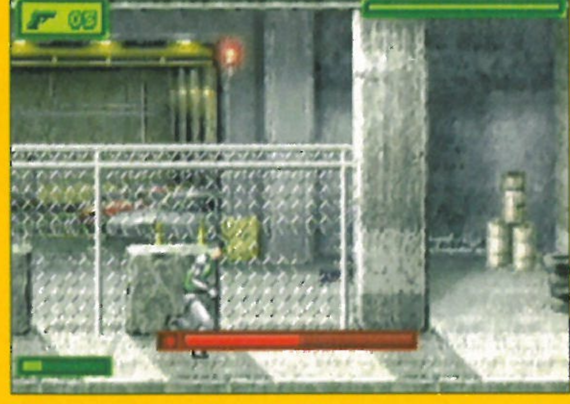
El juego de moda asaltará tu Game Boy con una aventura de espías que va a causar sensación.

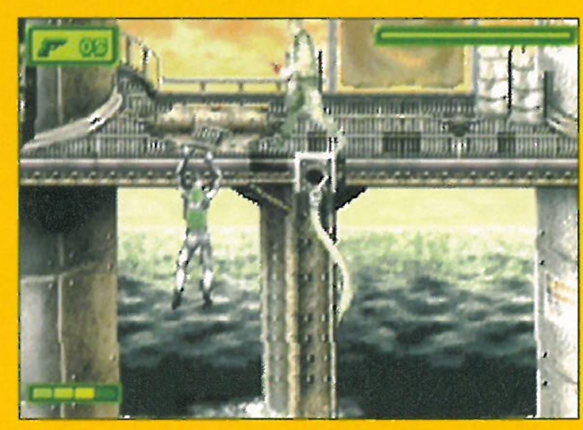
DATOS DEL JUEGO
- **GAME BOY ADVANCE**
- **ACCIÓN – AVENTURA**
- **5 DE JUNIO**
- Compañía: **UBI SOFT**
- Equipo: **UBI SOFT MONTREAL**
- Origen del Juego: **CANADÁ**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Esta versión tendrá una **interesante opción de conectividad con la de GameCube.** No sólo servirá de "ayuda" para que Sam triunfe en CUBE, sino que incluso podremos descargarnos cinco nuevos niveles al juego de GBA.
- **Atención a la música del juego y a los efectos de audio.** Nada como una buena atmósfera para meterse de lleno en un cartucho de espías.

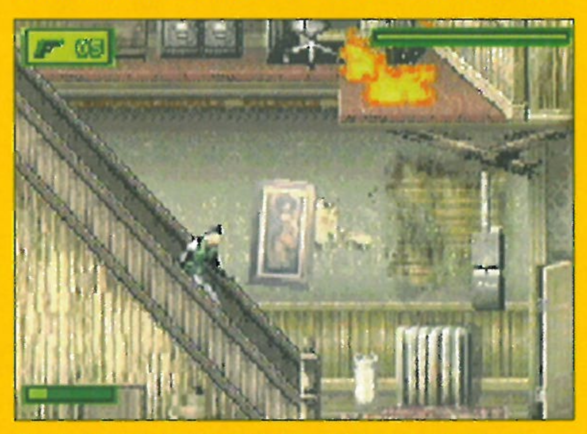
¡SORPRENDENTE!
- **El cambio de perspectiva le queda genial.** Os atrapará su mecánica.

SAM FISHER. Este escurridizo agente secreto, aunque se vea más pequeño que en las consolas "mayores" seguirá contando con unas animaciones de lujo que le permitirán burlar a los enemigos con facilidad.


Cada escenario estará lleno de vigilantes, rayos o cámaras de vigilancia y en todo caso deberemos procurar no dar la alarma.


Entre otras habilidades, nos podremos descolgar por paredes, tanto para sortear obstáculos como para evitar ser descubiertos.

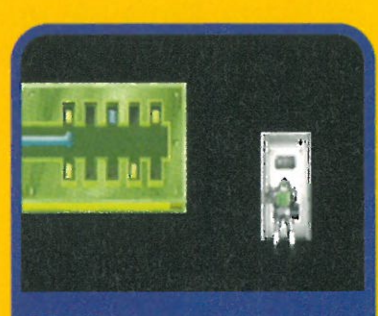

Si en alguna ocasión nos pillan, podremos enfrentarnos a los enemigos con dardos o gas somníferos.


Como podéis apreciar en estas pantallas, tendremos unos gráficos con scroll lateral y un grado de detalle enorme.

Un par de agentes de la CIA han desaparecido en la República Soviética de Georgia en unas circunstancias extrañas, y la Agencia Nacional de Seguridad ha decidido tomar medidas: enviará a **Sam Fisher, un agente especial** entrenado para enfrentarse a **las situaciones más complicadas**. Desde Georgia hasta una plataforma petrolífera en el océano, pasando por una central nuclear o las oficinas de la CIA, nuestro héroe deberá infiltrarse para desenredar una **turbia trama de conspiración**. ¿Os imagináis vivir esta aventura en vuestra Game Boy Advance? Pues eso está hecho, porque Ubi Soft ha versionado a la portátil este **brillante título de espías** (estrenado en X-Box) con una pericia y soltura que nos ha dejado alucinados.

¡Y menuda versión!

El paso de la acción 3D a una atractiva vista lateral no va a romper el espíritu del juego. Tu objetivo continuará siendo no dejar huella de tu paso, solventando las misiones que te propongan. Tendrás que poner a pruebas las habilidades de Fisher, desde agazaparse a jugar con las "sombras", escalar, deslizarse con tirolina, colgarse de barras o por las paredes... El equipo gráfico nos lo va a poner fácil, pues hemos probado las animaciones del agente secreto y el tío responde alto y claro. Y sobre el aspecto general del juego, pues ya lo veis, que nos estamos emocionando.



Todo un experto con la ganzúa

Sam no es un tipo que se detenga ante un problema, por muy grande que sea, así que unas puertas cerradas con llave o unas cajas fuertes con documentos importantes no le van a detener tampoco. Claro, que para abrirlas deberá usar toda su maña y tendrá un tiempo muy ajustado si no quiere ser descubierto.



Fiesta de los Hobbypremioss 2003

LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL 2002

Hobby Press volvió a reunir a todo el sector de los videojuegos español con motivo de la entrega de los Premios a Los Mejores del 2002. En esta gran fiesta se entregaron los trofeos a los ganadores en cada una de nuestras revistas, galardones que han salido directamente de vuestras votaciones.



LA FIESTA



Sonrían, por favor. *El equipo de marketing de Ubi Soft posa junto a Amalio Gómez. Les encantan las fiestas... a todos.*



Ante todo, mucho humor. *Miki Nadal hizo de maestro de ceremonias. El popular humorista le puso mucha simpatía al acto.*

Enhorabuena a todos. *Amalio Gómez, nuestro Director de Publicaciones, felicitó a todas las compañías asistentes por las elevadas ventas alcanzadas durante el pasado año.*



Juntos en armonía. *Teresa Nuñez (Vigin), José María Martín (Proein) y Lidia Pitzalis (XBox). Todos felices y contentos.*



Nadie quiso perderse la fiesta. *Clara Ramirez... que te vemos pasándotelo en grande. Se lo diremos a tus jefes ingleses...*



Nuestro "dire" muy bien acompañado. *Carolina Moreno, Relaciones Públicas de Proein, junto a nuestro director J.C. García.*



Y al revés. *Oscar Del Moral de Microsoft y Antonio López, de EA, junto a Mónica Marín, nuestra directora de publicidad.*

LOS PREMIOS DE NINTENDO ACCIÓN

LOS MEJORES JUEGOS DE 2002

GAMECUBE		GAME BOY ADVANCE	
1. SUPER MARIO SUNSHINE	29%	1. GOLDEN SUN	50%
2. RESIDENT EVIL	22%	2. METROID FUSION	10%
3. STARFOX ADVENTURES	15%	3. YOSHI´S ISLAND	9%
4. SUPER SMASH BROS MELEE	8%	4. MARIO KART	8%
5. STAR WARS ROGUE LEADER	5%	5. LAS DOS TORRES	3%



Juego del Año 2002 para GameCube
SUPER MARIO SUNSHINE
Rafael Martínez, director de marketing de Nintendo España, a la izquierda en la foto. Junto a él, Juan Carlos García, director de Nintendo Acción.



2º Clasificado GameCube
RESIDENT EVIL
Izaskun Urretabizkaia, jefe de producto de Electronic Arts.



Juego del año 2002 para GBA
GOLDEN SUN
Nicolás Wegnez, jefe de producto de Nintendo.



2º clasificado GBA
METROID FUSION
Ernesto F. Maquieira, jefe de producto de Nintendo.

LOS PREMIOS DE HOBBY PRESS

LOS GALARDONADOS FUERON:

- Compañía Revelación: **FX INTERACTIVE**
- Compañía de Desarrollo Española: **PYRO STUDIOS**
- Compañía del Año: **ELECTRONIC ARTS**
- Premio a la Trayectoria Profesional: **PABLO CRESPO**



Compañía del Año 2002
ELECTRONIC ARTS
Francisco Arteche, director general de EA, junto a Amalio Gómez, director de publicaciones de videojuegos de Hobby.



Trayectoria Profesional
PABLO CRESPO
Este emotivo premio fue para Pablo Crespo, director general de Centro Mail, quien lleva ya casi 20 años en el sector.



Compañía de Desarrollo Española
PYRO STUDIOS
Ignacio Pérez, director general de Pyro Studios y Proein, con Cristina Fernández, directora editorial de Micromanía y CHJ.



Compañía Revelación
FX INTERACTIVE
Recogió el premio a la Compañía Revelación del Año 2002 Jesús Alonso, director de marketing de FX Interactive.

LOS PREMIOS DE NUESTRAS REVISTAS

HOBBY CONSOLAS

Entregó los premios Manuel del Campo, director de Hobby Consolas.



Consola del Año 2002
PLAYSTATION 2
Javier Martínez-Avial, director de marketing de Sony Computer España.



Juego del Año 2002
FINAL FANTASY X
Alicia Sanz, jefe de RR.PP. de Sony Computer España.



2º Clasificado
GTA VICE CITY
Mercedes Rey, directora de marketing de Proein.



Mejor Juego para Xbox
SPLINTER CELL
Roberto R. Rollón, director de marketing de Ubi Soft.



2º Clasificado para Xbox
HALO
Teo Alcorta, jefe de producto de Microsoft.

PLAY2MANIA

Entregó los premios Sonia Herranz, directora de Play2Manía.



Juego del Año 2002 para PS2
GTA VICE CITY
Mercedes Rey, directora de marketing de Proein. Junto a ella, a su derecha, Sonia Herranz.



2º Clasificado para PS2
METAL GEAR SOLID 2
Recogió este premio Mónica Marín, directora de publicidad de Hobby Press.



Juego del Año para PSone
HARRY POTTER 2
Nicola Cencherle, director de marketing de Electronic Arts España.



2º Clasificado para PSone
FINAÑ FANTASY VI
Alicia Sanz, jefe de RR.PP. de Sony Computer España, recogió el premio.

MICROMANÍA

Entregó el premio Paco Delgado, director.



Juego del Año 2002 para PC
WARCRAFT III
Recogió el premio Javier Sanz, jefe de prensa de Vivendi-Universal Games España.



2º Clasificado para PC
MEDAL OF HONOR
Antonio López, jefe de producto de Electronic Arts España.

COMPUTER HOY JUEGOS

Entregó el premio José Luis Sanz, Redactor Jefe.



Juego del Año 2002 para PC
MEDAL OF HONOR
Rafael Martínez Avial, director de marketing para España y Sur de Europa de Electronic Arts.



2º Clasificado para PC
LOS SIMS
Izaskun Urretabizkaia, jefe de producto de Electronic Arts.

TODOS LOS HOBBY PREMIOSS 2003

HOBBY CONSOLAS

- PlayStation 2
  FINAL FANTASY X 30%
- GameCube
  RESIDENT EVIL 37%
- XBOX
  SPLINTER CELL 58%
- Game Boy Advance
  GOLDEN SUN 48%
- Game Boy Color
  DRAGON BALL Z 41%
- PlayStation
  FINAL FANTASY VI ....(35%)
- Mejor compañía del año
  SQUARE ....(20%)
- Mejor consola del año
  PLAYSTATION 2 ....(20%)
- Mejor juego absoluto
  FINAL FANTASY X (PLAYSTATION 2)

MICROMANÍA

- Mejor juego del año de acción
  Medal of Honor: Allied Assault ....(42%)
- Simulación
  LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES ......(42%)
- Aventura
  LA COMUNIDAD DEL ANILLO ....(38%)
- Deportivos
  FIFA FOOTBALL 2003 ....(59%)
- Velocidad
  NEED FOR SPEED: HP2 ....(46%)
- Estrategia
  WARCRAFT III: EL REINO DEL CAOS ......(54%)
- Rol
  NEVERWINTER NIGHTS ....(61%)
- Mejor juego del año
  WARCRAFT III: EL REINO DEL CAOS ......(23%)

PLAY2MANÍA

- shoot´em up
  MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ....(52%)
- Deportivos
  FIFA 2003 ....(42%)
- Aventuras/Inteligencia
  GTA VICE CITY ....(29%)
- Velocidad
  COLIN MCRAE RALLY 3 ....(37%)
- Acción
  Las Dos Torres ....(51%)
- Lucha
  TEKKEN 4 ....(73%)
- Personaje del año
  SOLID SNAKE ....(32%)
- Periférico del año
  CREATIVE INSPIRE 5500D ....(67%)
- Compañía del año
  SONY ....(23%)
- Mejor juego del año para PS One
  Harry Potter y la Cámara Secreta ....(22%)
- Mejor juego del año para PlayStation 2
  GTA VICE CITY ....(26%)

COMPUTER HOY JUEGOS

- Mejor juego absoluto del año
  MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

LOS MEJORES GBA

ACCIÓN

1º



EL MEJOR ES...

METROID FUSION

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 20 NOVIEMBRE
- Precio: 44,95 E
- Puntuación N.A.: 95

En juegos de acción, el referente está claro. La aventura de Metroid os ha fascinado. Y en eso coincidís, la mayoría, con nosotros, que le dimos una puntuación de lujo.

- Con un 60% de los votos

EN EL PODIO...

2º LAS DOS TORRES
- Con un 29% de los votos

3º TOMB RAIDER: PROPHECY
- Con un 6% de los votos

DEPORTIVOS

1º



EL MEJOR ES...

MARIO KART S.C.

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 11 SEPTIEMBRE
- Precio: 41,95 E
- Puntuación N.A.: 95

Mario triunfa allá donde va y haga lo que haga. Si va de aventuras, es el número 1; si juega tenis, es mejor que Agassi; y si le da al kart, lo elegís para la gloria.

- Con un 62% de los votos

EN EL PODIO...

2º FIFA 2003
- Con un 16% de los votos

3º V-RALLY 3
- Con un 13% de los votos

AVENTURAS

1º



EL MEJOR ES...

GOLDEN SUN

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 21 MARZO
- Precio: 44,95 E
- Puntuación N.A.: 95

El Rol se ha llevado el gato al agua. No sólo ha triunfado en la categoría de aventuras, sino que "GS" ha podido con todos sus rivales como mejor juego absoluto del año.

- Con un 78% de los votos

EN EL PODIO...

2º HARRY POTTER 2
- Con un 9% de los votos

3º DRAGON BALL Z
- Con un 7% de los votos

PLATAFORMAS

1º



EL MEJOR ES...

YOSHI'S ISLAND

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 8 OCTUBRE
- Precio: 44,95 E
- Puntuación N.A.: 95

El podio lo domina Mario. Al fontanero le pesa el cuello de tanto "metal" que lleva colgado. Se lo merece. Sus plataformas son las más divertidas del mundo.

- Con un 53% de los votos

EN EL PODIO...

2º SUPER MARIO WORLD
- Con un 22% de los votos

3º WARIO LAND 4
- Con un 12% de los votos

LUCHA

1º



EL MEJOR ES...

STREET FIGHTER ALPHA 3

- Compañía: CAPCOM
- Lanzamiento: 27 NOVIEMBRE
- Precio: 49,95 E
- Puntuación N.A.: 95

Ya lo dijimos aquí: lo mejor en lucha que vais a encontrar. Más de la mitad de los votos están de acuerdo. Por prestigio, por calidad, por juego, merecía arrasar.

- Con un 61% de los votos

EN EL PODIO...

2º TEKKEN ADVANCE
- Con un 33% de los votos

3º BLACK BELT
- Con un 6% de los votos

GB COLOR

1º



EL MEJOR ES...

LEGEND OF ZELDA

- Compañía: CAPCOM-NINTENDO
- Lanzamiento: 27 SEPTIEMBRE
- Precio: 34,95 E
- Puntuación N.A.: 99

Con la competencia que había, y lo airoso que ha salido el bueno de Link. Vamos, que ha barrido. A ver, los Pokémon, no le miréis tan mal, hombre, si es de la casa.

- Con un 63% de los votos

EN EL PODIO...

2º POKéMON CRISTAL
- Con un 20% de los votos

3º HARRY POTTER 2
- Con un 6% de los votos



ACCIÓN 3D



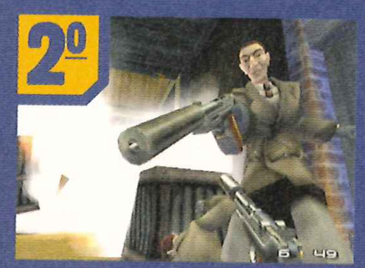
1º EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES... STAR WARS ROGUE LEADER

- Compañía: **LUCAS ARTS**
- Lanzamiento: **9 DE MAYO 2002**
- Precio: **64,95 €**
- Puntuación en Nintendo Acción: **94**

La saga Star Wars **arrasa entre los nintenderos,** con un arcade de naves que ha roto todos los moldes. El mundo galáctico se ha impuesto al esquema más clásico de shooters de «Time Splitters 2» y «Medal of Honor», con protagonista "humano". Sin embargo, vuestra decisión no le ha sentado nada bien a Bruce Willis, que anda molesto

CON UN 40% DE LOS VOTOS

CÓMO QUEDA EL PODIO FINAL
EL RESTO DE JUEGOS, SEGÚN VUESTROS VOTOS

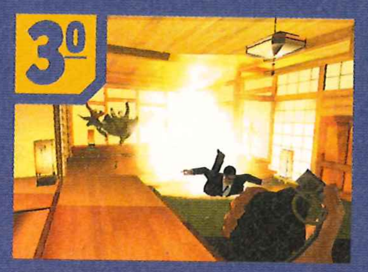


2º TIME SPLITTERS 2

- Compañía: **EIDOS**
- Lanzamiento: **5 NOVIEMBRE**
- Precio: **59,95 €**
- Puntuación en N.A.: **95**

Por los pelos, pero el genial shooter de Eidos se queda con el segundo puesto. Para este año también es sin duda una de las mejores opciones de compra.

CON UN 21% DE LOS VOTOS



3º 007 NIGHTFIRE

- Compañía: **EA**
- Lanzamiento: **28 NOVIEMBRE**
- Precio: **64,95 €**
- Puntuación en N.A.: **91**

Bond se queda con la medalla de bronce gracias a su combinación de acción, disparos y conducción. Ah, y seguro que muchos votos salieron de los fans multijugador.

CON UN 20% DE LOS VOTOS



4º MEDAL OF HONOR FRONTLINE

- Compañía: **EA**
- Lanzamiento: **18 DICIEMBRE**
- Precio: **64,95 €**
- Puntuación en N.A.: **90**

Las batallas de la Segunda Guerra Mundial han estado en la pugna por medalla hasta el final. Por muy poquito margen, se ha quedado sin sitio en el podio.

CON UN 15% DE LOS VOTOS



5º DIE HARD VENDETTA

- Compañía: **VIVENDI UNIVERSAL**
- Lanzamiento: **8 NOVIEMBRE**
- Precio: **29,95 €**
- Puntuación en N.A.: **90**

Ni siquiera el brillante doblaje de Ramón Langa, el señor que dobla al Willis de verdad en las pelis, os ha hecho cambiar de opinión. ¿No os gusta la Jungla de Cristal?

CON UN 4% DE LOS VOTOS

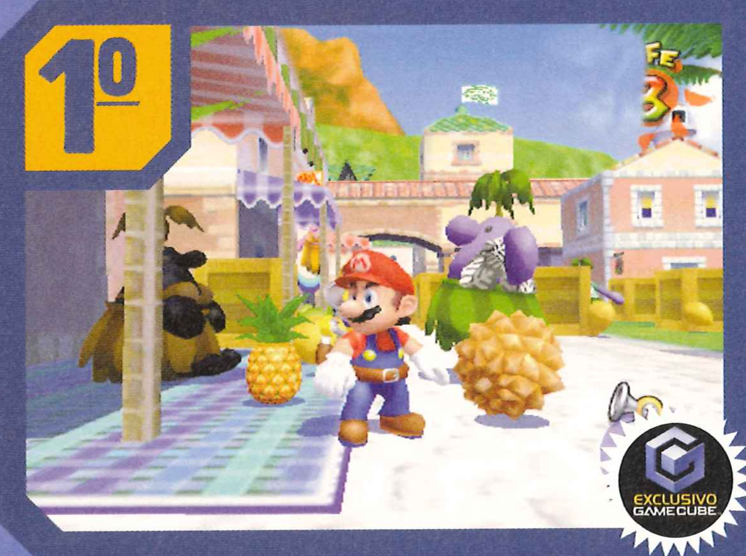


¿QUÉ NOVEDADES HAY EN ESTE GÉNERO?
«METROID PRIME» AL PODER

No sería justo a estas alturas del año dejar de nombrar grandes títulos que han aparecido en 2003. Es el caso de «Metroid Prime», que aunque ya hemos dicho que no se trata estrictamente de un shooter 3D, su perspectiva frontal y aceptable nivel de acción nos "obliga" a incluirlo. Como sabéis, es una **fenomenal aventura** que hemos puntuado con un 99% (salió a finales de marzo) y ya hemos metido entre los candidatos a mejor juego de 2003.



PLATAFORMAS



EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES... SUPER MARIO SUNSHINE

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 28 DE SEPTIEMBRE DE 2002
- Precio: 44,95 €
- Puntuación en Nintendo Acción: 95

Mario tenía que hacerse con esta categoría, estaba cantado. Nos ofrece toda la jugabilidad que ha venido demostrando durante años, en **unas plataformas llena de luces, ambientes refrescantes y manchas multicolores.** Y además, con la experiencia, va aprendiendo nuevas habilidades, alucinándonos cada día más. Con o sin gafas de sol, a todos nos ha parecido **el más chulo del año. ¡Arrasador!**

- CON UN 89% DE LOS VOTOS

CÓMO QUEDA EL PODIO FINAL EL RESTO DE JUEGOS, SEGÚN VUESTROS VOTOS



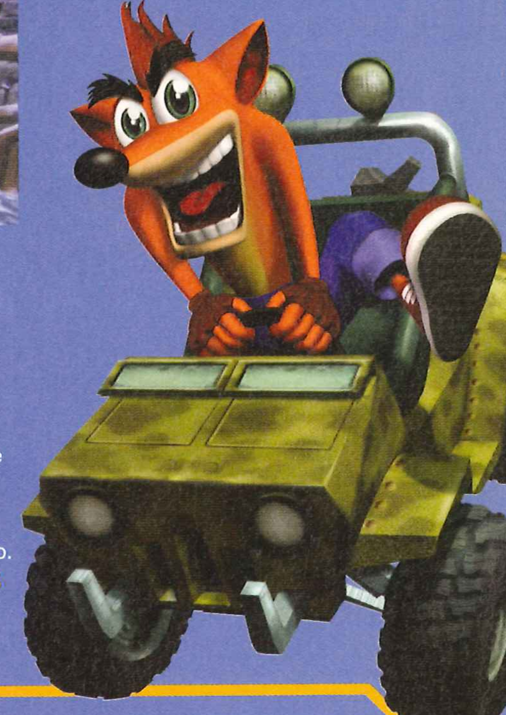
SONIC ADVENTURE 2

- Compañía: SEGA
- Lanzamiento: 29 ABRIL 2002
- Precio: 34,95 €
- Puntuación en N.A.: 90

El segundo puesto es para el rival de Mario, años ha, el genial Sonic. Su enorme aventura, con modos para dos jugadores, es el rayo hecho juego de plataformas.

- CON UN 8% DE LOS VOTOS





CRASH BANDICOOT

- Compañía: UNIVERSAL
- Lanzamiento: 8 NOVIEMBRE
- Precio: 29,95 €
- Puntuación en N.A.: 86

Parece que la aparente locura de Crash os hace no confiar tanto en él. Pero la espectacularidad gráfica y variedad jugable de su aventura, también merece premio.

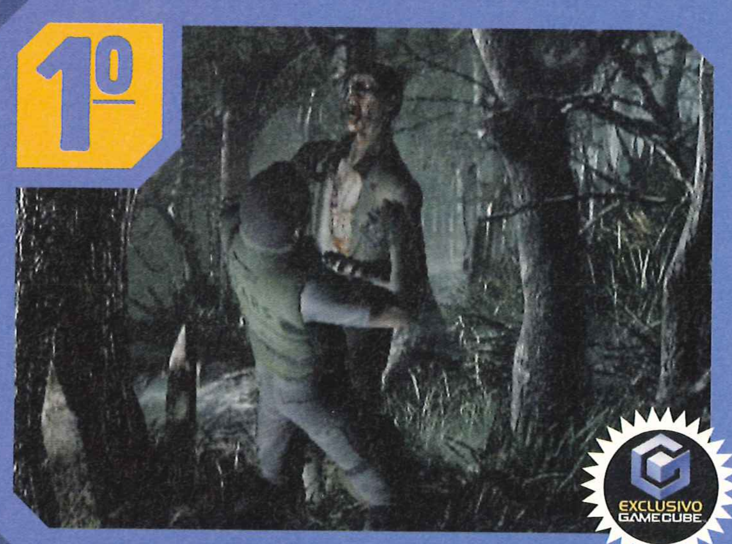
- CON UN 4% DE LOS VOTOS

¿QUÉ NOVEDADES HAY EN ESTE GÉNERO? RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

La competencia para el próximo año va a ser mucho mayor que la de 2002. Están esperando para saltar al podio títulos como «Vexx», «Dr. Muto», «Pac-man world»... pero es que, con «Rayman 3» de por medio, la cosa está difícil. Un juego que nos hace reír con su doblaje, que nos deja boquiabiertos con sus gráficos y que, también, nos hace pensar durante horas en cómo seguir adelante, se tiene que subir a lo más alto. ¿Y el esperado «Wario World», qué? ¡Oh! ¡Disputadísimo!



AVENTURAS



1º

EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES...
RESIDENT EVIL

- Compañía: **CAPCOM**
- Lanzamiento: **19 SEPTIEMBRE DE 2002**
- Precio: **64,95 €**
- Puntuación en Nintendo Acción: **94**

Hacerse en **exclusiva con la licencia de la saga de terror** ha tenido su premio. En una pelea reñidísima con el genial Starfox, os habéis decantado por los zombis y agentes de STARS. Era una licencia muy buscada, y tenerla sólo para GameCube nos ha entusiasmado a todos. Que tiemblen sus rivales, hay cuatro más en cartel. ¡¡Cuatro Resident más!!

EXCLUSIVO GAMECUBE

- **CON UN 39% DE LOS VOTOS**

CÓMO QUEDA EL PODIO FINAL
EL RESTO DE JUEGOS, SEGÚN VUESTROS VOTOS



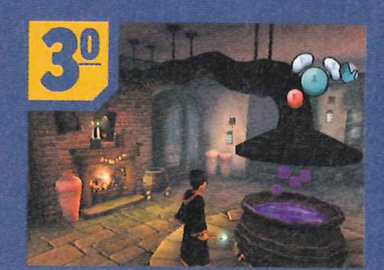
2º

STARFOX ADVENTURES

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **22 NOVIEMBRE**
- Precio: **54,95 €**
- Puntuación en N.A: **96**

Sólo un 2% de los votos ha separado a nuestro amigo FOX de la medalla de oro. No lo dudéis, el juego de Nintendo debe ser un fijo en vuestra lista.

- **CON UN 37% DE LOS VOTOS**



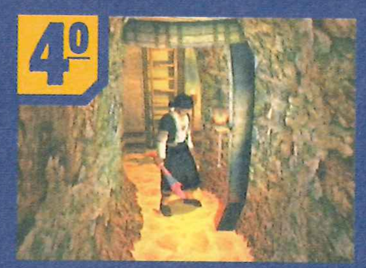
3º

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

- Compañía: **EA**
- Lanzamiento: **21 NOVIEMBRE**
- Precio: **64,95 €**
- Puntuación en N.A.: **92**

Los tres últimos juegos están a bastante distancia de los dos primeros. Entre ellos, Potter triunfa sobre la oscuridad de E.D. y los fantasmas de Luigi.

- **CON UN 9% DE LOS VOTOS**



4º

ETERNAL DARKNESS

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **31 OCTUBRE**
- Precio: **44,95 €**
- Puntuación en N.A.: **94**

Para muchos es el mejor juego de terror, para vosotros no está mal pero no es Resident Evil. ¿O es que acaso no tenéis más ganas de sustos y terrores?

- **CON UN 8% DE LOS VOTOS**



5º

LUIGI'S MANSION

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **29 ABRIL**
- Precio: **29,95 €**
- Puntuación en N.A.: **90**

Luigi no te enfades, que luego te entra estrés y no te cargas ni un fantasma. No es que la gente no te quiera, es simplemente que han preferido otras cosas. Tranqui...

- **CON UN 7% DE LOS VOTOS**



¿QUÉ NOVEDADES HAY EN ESTE GÉNERO?
¡CÓMO MOLA «ZELDA: THE WIND WAKER»!

Aver, dejen paso al candidato para mejor juego de 2003. Sí, es el nuevo Zelda, por supuesto. Con esa técnica de dibujos animados, esas animaciones, ese Rol, ese carisma, seguro que este va a ser el año de Zelda. Por si las moscas, «Resident Evil Zero» presenta también su candidatura a los juegos de aventuras. Acaba de salir a la venta y está vendiendo discos como rosquillas. No, las rosquillas no son tan deliciosas como el juego de Capcom.



LUCHA



EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES...
SUPER SMASH BROS MELEE

- Compañía: **NINTENDO**
- Lanzamiento: **15 MAYO 2002**
- Precio: **29,95 €**
- Puntuación en Nintendo Acción: **95**

Ha arrasado. Es el juego que más os ha convencido de todos los que os hemos presentado. Eso de poner a batirse el cobre a los personajes más insignes de la casa, tira lo suyo. El juego convenció en el momento del lanzamiento, y **seguro que convencerá más aún ahora con el nuevo precio de venta.** 30 Euros por el mejor juego de lucha, no parece una oferta que vaya a durar. ¡Se agotarán!

CON UN 82% DE LOS VOTOS

CÓMO QUEDA EL PODIO FINAL
EL RESTO DE JUEGOS, SEGÚN VUESTROS VOTOS



CAPCOM VS SNK 2

- Compañía: **ACTIVISION**
- Lanzamiento: **5 SEPTIEMBRE**
- Precio: **64,95 €**
- Puntuación en N.A.: **90**

El estilo "Street Fighter", ya sabéis, el de las dos dimensiones y las animaciones tradicionales, sigue gustando. Os habéis decantado por esta saga clásica para el segundo puesto de "las tortas", y bien merecido lo tiene.

CON UN 10% DE LOS VOTOS



BLOODY ROAR

- Compañía: **ACTIVISION**
- Lanzamiento: **JUNIO**
- Precio: **57,00 €**
- Puntuación en N.A.: **90**

Se ve que "las magias" os gustan, pero no hasta el punto al que llega esto. Aunque está gracioso convertirse en lobo, camaleón, tigre, conejo y demás, la cosa no resulta tan jugable como "Smash Bros.". Enhorabuena, aún así.

CON UN 8% DE LOS VOTOS





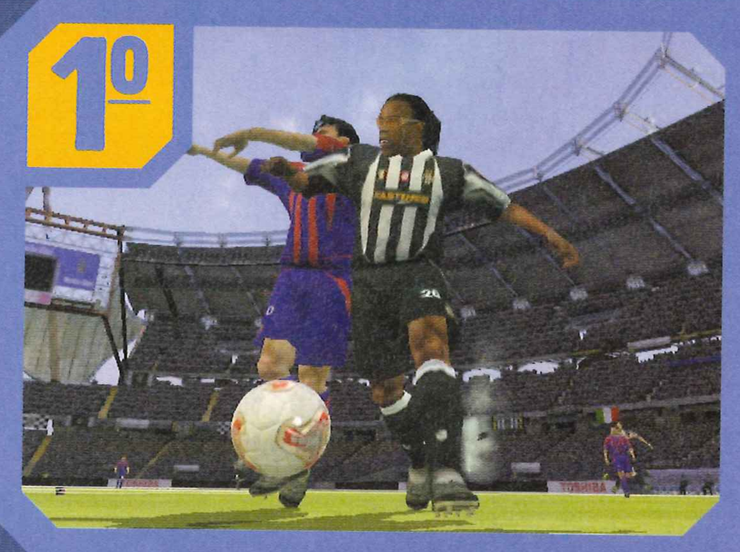
¿QUÉ NOVEDADES HAY EN ESTE GÉNERO?
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Pelear y que todo se ponga... "perdidito" puede gustar más o menos, pero lo que sí hay que reconocer es el excelente trabajo que ha desarrollado Midway. Poder cambiar de estilo de lucha en cualquier momento, un apartado gráfico que echa para atrás y las escenas bestiales (los fatalities, sí) pueden hacer de este título el número uno de 2003. Con permiso de «Soul Calibur 2». claro...





DEPORTIVOS



1º

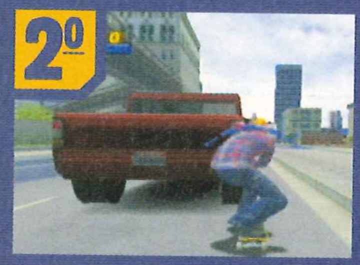
EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES... FIFA 2003

- Compañía: EA SPORTS
- Lanzamiento: 6 NOVIEMBRE 2002
- Precio: 64,95 €
- Puntuación en Nintendo Acción: 94

El fútbol de EA Sports **gana por goleada.** ¡Si se lleva casi la mitad de los votos! Se nota la fuerza de los futboleros a la hora de elegir deporte. Aunque teniendo FIFA por delante, que nos quiten los patines y el rally. No hay simulador que refleje **con tanto realismo el deporte más popular del mundo.** Tiene a todos los jugadores, sus gestos, los goles y el espectáculo. Los demás, tendrán que esperar.

- CON UN 44% DE LOS VOTOS

CÓMO QUEDA EL PODIO FINAL
EL RESTO DE JUEGOS, SEGÚN VUESTROS VOTOS



2º

TONY HAWK PRO SKATER 4

- Compañía: ACTIVISION
- Lanzamiento: 20 NOVIEMBRE
- Precio: 67,95 €
- Puntuación en N.A.: 90

No está nada mal para un deporte tan minoritario como el skate. No señor, nada mal. Un 22% de los votos, el segundo puesto, dice mucho en favor de Tony Hawk.

- CON UN 22% DE LOS VOTOS



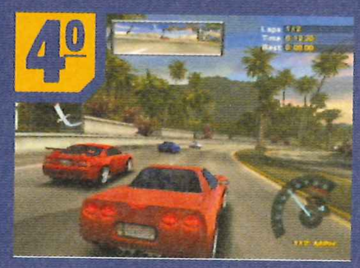
3º

WAVE RACE: BLUE STORM

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 29 ABRIL
- Precio: 44,95 €
- Puntuación en N.A.: 90

El espectáculo de las olas os ha seducido. 16 de cada 100 habéis pensado que las motos de agua son el deporte de vuestra vida. Con un juego así, no es extraño.

- CON UN 16% DE LOS VOTOS



4º

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

- Compañía: EA
- Lanzamiento: 30 OCTUBRE
- Precio: 64,95 €
- Puntuación en N.A.: 90

El "deporte" de las persecuciones policiales no ha tenido demasiado tirón entre la concurrencia. Pero, ¿qué os pasa con los juegos de coches? Si son geniales...

- CON UN 11% DE LOS VOTOS



5º

NBA LIVE 2003

- Compañía: EA
- Lanzamiento: 28 NOVIEMBRE
- Precio: 64,95 €
- Puntuación en N.A.: 93

Los mates de Jordan, las jugadas de Iverson, la garra de Saquille, está claro, no os van estas cosas. Vosotros os lo perdéis. Aunque, donde esté un partido de fútbol...

- CON UN 6% DE LOS VOTOS



¿QUÉ NOVEDADES HAY EN ESTE GÉNERO?
«INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3»

El nuevo fútbol de Konami acaba de aterrizar en GameCube, con la vista puesta en hacernos olvidar FIFA. Si queréis saber cómo ha quedado, en este mismo número publicamos la review. Pero como no sólo de fútbol vive el hombre (¿o sí?), hay que recalcar el lanzamiento de dos jugosos títulos de basket yanqui total: «NBA 2K3» y «NBA Street Vol. 2», con estrellas, jugadas espectaculares y mucha caña.



VARIOS



EL MEJOR JUEGO DEL AÑO ES... MARIO PARTY 4

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 26 DE NOVIEMBRE DE 2002
- Precio: 44,95 €
- Puntuación en Nintendo Acción: 92

Invencible. Pero no sólo por el número de votos obtenido. También resulta imposible de vencer **la tentación de echarse una partidita en cuanto llegan tres amigos a casa,** ¿verdad? O sus mejoras técnicas, con personajes y entorno en 3D. O su perfecta adaptación al mando de Cube. O la gloria de vencer al aclamado «Pikmin»... Bueno, esto último estaba reñido, pero se ve que el "multi" nos gusta más que la soledad.

- CON UN 53% DE LOS VOTOS

CÓMO QUEDA EL PODIO FINAL

EL RESTO DE JUEGOS, SEGÚN VUESTROS VOTOS



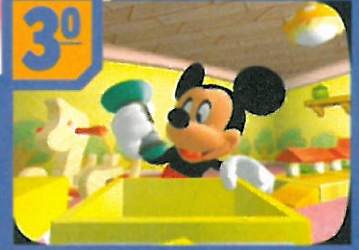
PIKMIN

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 13 JUNIO
- Precio: 29,95 €
- Puntuación en N.A.: 90

La "ensoñación jardinera" del maestro Miyamoto ha obtenido vuestro apoyo. Y bien es verdad que la cosa divierte, con tanto puzzle y bichito, pero... pero bien que está, quedar el segundo, oye. Que «Mario Party 4» es mucho.

- CON UN 45% DE LOS VOTOS





MICKEY MOUSE MAGICAL MIRROR

- Compañía: NINTENDO
- Lanzamiento: 11 SEPTIEMBRE
- Precio: 44,95 €
- Puntuación en N.A.: 81

Éxito más bien escaso el de Mickey. También es verdad que es una aventura pensada para los más pequeños, y no está uno pendiente de votar con 8 añitos.

- CON UN 2% DE LOS VOTOS





¿QUÉ NOVEDADES HAY EN ESTE GÉNERO?

"LOS SIMS" Y "PIKMIN 2"

Es la primera vez que "Los Sims" visitan Nintendo, pero su edición especial para consola, puede hacer que caigamos bajo su yugo aún sin haber jugado un minuto: modos nuevos, opción para dos jugadores... ¡Un momento! ¡Olimar también tendrá una opción para dos jugadores, con su ayudante... Juan Luis! Bueno, todavía no sabemos cómo se llamará, pero la lucha está servida para el año que viene.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE




- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SEGA**
- Tipo de juego: **RECOPILATORIO**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Tarj. de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1**

- Fases: **7 JUEGOS EN 1**
- Estilos de juego: **4**
- Extras: **5 JUEGOS OCULTOS**

- Precio: **54,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Descubre el origen de la energía "sónica"

SONIC MEGA COLLECTION

¡Vuelven los buenos tiempos! Sonic desembarca en CUBE siete de sus títulos legendarios de las consolas de 16 bits.

La mascota de Sega vuelve en plena forma a GameCube, con una colección de **sus mejores clásicos para Megadrive.** ¿Cómo, eh? Sí, hombre, la consola de 16 bits de Sega, la que plantó cara a nuestra querida SNES hace ya diez añitos. Bueno, pues eso, que en este DVD se han incluido hasta **¡siete! juegos protagonizados por la estrella azul:** "Sonic 1, 2 y 3", «Sonic & Knuckles», «Sonic 3D Blast», «Dr. Robotnik´s Mean Bean Machine» y «Sonic Spinball». Siete titulazos a los que además hay que sumar otros **cinco ocultos,** algunos tan geniales como el plataformas «Ristar» (tú no habías nacido en aquellos tiempos). Eso sí, los que estéis interesados en jugar con estos últimos títulos, y daros un homenaje de recuerdos, tendréis que currároslo bastante. Un aspecto que garantiza tenerte pegadito a la pantalla mucho tiempo, ¡y que se enfríe la cena!

Un "pupurrí" de géneros

De los **siete títulos** que incluye el juego, **los cuatro primeros** ofrecen **plataformas, acción y velocidad** a partes iguales, y puede afirmarse que **son las estrellas** de esta colección. Sólo por ellos ya merece la pena comprarse este recopilación. **«Sonic 3D» es una aventura** en toda regla que se desarrolla en perspectiva isométrica, aunque como cualquier Sonic también cuenta con elementos de plataformas y acción. Respecto a «Mean Bean Machine» y «Sonic Spinball», desde luego no son los peores (pero qué dices, si son muy adictivos), pero sí los más "raritos". El primero es un puzzle absorbente en el que tenemos que amontonar unas pelotas de colores y hacerlas desaparecer de la pantalla. Un tipo "Tetris" que a dos jugadores es la bomba. **«Sonic Spinball» es un pinball** en el que Sonic es la pelota que rebota en mesas ambientadas en su universo. Simple y divertido.

En resumen, que si buscas un **título variado y con un irresistible toque "retro"**, Sega y Sonic te lo sirven en bandeja. Pero eso sí, vale que la jugabilidad sea de "otros" tiempos (y eso quiere decir que mola todo), pero también lo es el aspecto gráfico. ¿Te van los "revival"?



En «Sonic 3D» las plataformas y la velocidad ceden protagonismo a la aventura. Es el juego que cuenta con los mejores gráficos, aunque nos gustan más los otros Sonic.



«Sonic Spinball» es uno de los juegos más adictivos de esta recopilación.



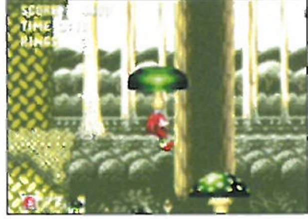
«Mean Machine» es un fantástico puzzle. ¡Y a dos jugadores es la caña marinera!

SONIC, CÓMO TE QUEREMOS

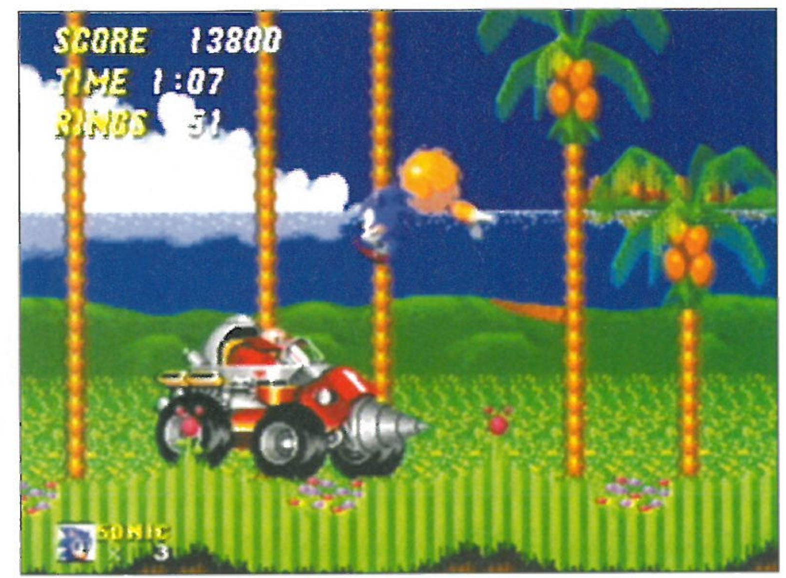
Sin duda, los mejores títulos de esta colección son los clásicos «Sonic», una mezcla perfecta entre arcade, plataformas y velocidad.



Para muchos, «Sonic 2» fue el mejor episodio de la saga.



Knuckles se unió a la fiesta en la última entrega de «Sonic».

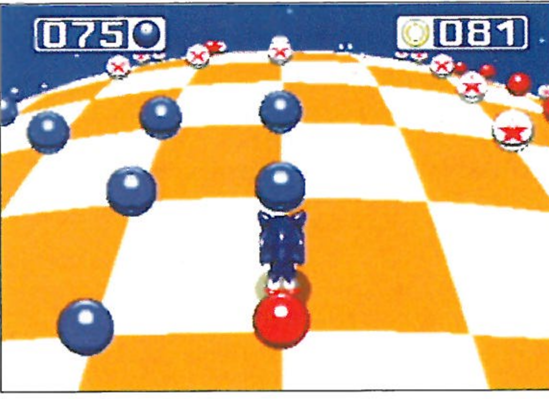


El Dr. Robotnik es el gran rival de Sonic en todas sus entregas. A los mandos de sus monstruos de hojalata pondrá las cosas bastante difíciles a nuestros héroes.

SIGUE VIVO **Esta recopilación de juegos hará las delicias de los forofos de Sonic. Son siete titulazos que rompieron moldes al inicio de los 90. El tiempo ha pasado, pero su jugabilidad sigue incombustible, como el erizo azul. Merece la pena probar.**



«Ristar», la estrella plataformera, es uno de los cinco juegos que están ocultos en «Sonic Mega Collection».



Los niveles de bonus de Sonic han servido de inspiración para crear el minijuego «Blue Sphere». Simplón, pero divertido.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79



▲ Todo es muy colorido y la sensación de velocidad llega a despeinar.

▼ Son los gráficos de los juegos originales, o sea que, si no te gustan, te aguantas.

SONIDO 73

▲ Los sonidos son calcados a los efectos de Megadrive...

▼ ... pero en lugar de un toque tan "retro", podían haber "remasterizado" el audio.

JUGABILIDAD 90

▲ Si Sonic ya es garantía de diversión... ¡pues multiplícalo por siete!

▼ El control de «Sonic Spinball» no está bien adaptado.

DURACIÓN 93

▲ Completar siete juegos (más cinco ocultos) lleva su tiempo.

▼ ¿Por qué no han incluido «Sonic CD» de Mega-CD?

TOTAL 85

▲ Tener **siete juegos por el precio de uno** es un chollo.

▼ Pero son los mismos juegos que **ya salieron en 16 bits.**



VALORACIÓN



UNA RECOPILACIÓN CON MUCHO SABOR

Los clásicos de Sonic continúan siendo tan divertidos y jugables como antes, cuando vieron la luz allá por los 90. Si los habíais jugado, o si tenéis interés en descubrir el origen de Sonic, o simplemente queréis rendir un homenaje al erizo azul, este juego es perfecto. Pero tened en cuenta que son los juegos originales, tal cual llegaron a Mega Drive.

EL RANKING

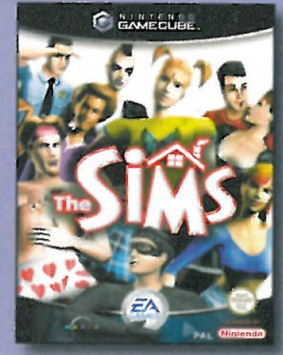
1. Sonic Adventure 2
2. Sonic Mega Collection

La genial aventura plataformera de «Sonic Adventure 2» sigue ocupando el primer puesto, aunque esta gran recopilación seguro que va a calar entre vosotros, incluso entre los jugones más jóvenes.

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **EA GAMES**
- Desarrollador: **EDGE OF REALITY**
- Tipo de juego: **ESTRATEGIA**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**
- Edad: **MAYORES DE 16 AÑOS**

- Tarj. de memoria: **60 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Número de jugadores: **1-2**

- Fases: **19 NIVELES**
- Extras: **DIFERENTES RETOS**
- Modos: **2**

- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

Disfrutando con la vida

LOS SIMS

La saga de juegos más vendida de todos los tiempos afronta una nueva misión: convencer a los usuarios de GameCube.

Ya está aquí "Los Sims" de Cube, la versión del juego de PC (en realidad es toda una saga) **más vendido de todos los tiempos.** ¿Que cuál es su secreto? Simple, nos propone **simular la vida de una familia** más o menos normal. ¿Y cómo ha quedado en Cube? Qué preguntas, pues mejor que el original.

Lo controlamos todo

En «Los Sims» todo está bajo nuestro control. Desde la alimentación de la familia hasta su higiene, pasando por su ocupación profesional o su vida amorosa. ¡Suena interesante, eh! Más interesante se hace cuando la familia es muy numerosa o compartimos pantalla con otro jugador. O cuando debemos tener en cuenta aspectos como las reuniones sociales, o controlar las necesidades primarias, ya sabes, comer, hacer pipí... Este tipo de acciones se conocen en el juego como "motivos", y están muy relacionados con el horóscopo de nuestros Sims. El zodiaco se define al inicio, junto con la personalidad y el aspecto físico de los personajes. Total, que tenemos Sims para todos los gustos. Incluso nuestro hogar puede estar decorado a nuestro antojo, pues lo amueblaremos con un único límite, nuestra cartera. Todo esto es común en los **dos modos de juego** disponibles. El primero se llama "lábrate un provenir" y consiste en diferentes misiones. Somos un joven que quiere emanciparse, y para eso hay que ayudarle a conseguir dinero de sus papás, localizar una casa, compañía... Y en el segundo, el clásico, elegimos familia, barrio y nos ponemos a vivir. El control y sistema de manejo nos lo ponen fácil. Todas las opciones se controlan con un par de botones, y todo está explicado con claridad y en castellano. El resto es tomar decisiones y **disfrutar de la estrategia más divertida.**

HAGAN SUS APUESTAS

En el modo "Lábrate un porvenir" (que es exclusivo de las versiones de consola) desbloquearemos una opción para dos jugadores. En ella, la pantalla se divide en dos mitades y accedemos a nuevas misiones que permitirán competir contra otro jugador o cooperar con él.





Antes de arreglar cualquier electrodoméstico es necesario consultar la biblioteca. Si no sabes, acabarás electrocutado.



Siempre podremos controlar la perspectiva de juego. Tenemos ésta más global junto a muchos zooms de acercamiento.



Estas barras miden los "motivos". Si los descuidamos, nos volveremos insociables, depresivos, hambrientos...



En el juego se dan todo tipo de situaciones, desde las más anodinas hasta este comprometido intercambio de opiniones.

DE LIBRE ELECCIÓN

Los Sims ofrecen la oportunidad de tener una familia de ensueño desde el principio. Una madre perfecta, un padre con melenas y... ningún hermano, qué leches.



Ponle gafas, quitale barba, cambia su apariencia a tu antojo...



...un tatuaje, kilitos de menos, el jersey que te gusta...



...y voilà, la familia perfecta, en un abrir y cerrar de ojos.





Eh, que se te quema la cocina. Menos mal que los bomberos se han presentado a toda velocidad en la casa. Eso pasa por no haber aprendido a cocinar, Arguiñano.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87



- ▲ Muchos y variados objetos. Bien también las animaciones
- ▼ El juego sufre ralentizaciones, y faltan algunos detallitos.

SONIDO 85



- ▲ Efectos muy realistas. Música, la que pongamos en la radio.
- ▼ Los efectos terminan haciéndose repetitivos.

JUGABILIDAD 91



- ▲ El realismo al simular la vida es impresionante. Libertad total de acción y muchos objetivos.
- ▼ Al final, puede que la rutina acabe dominando estas vidas.

DURACIÓN 92

- ▲ Para rato. Podríamos pasar toda la vida jugando, también a dos jugadores.
- ▼ Dejarás de jugar en el momento en que la simulación se haga rutinaria.

TOTAL 90



- ▲ La libertad de **decisión y variedad de situaciones.**
- ▼ Los **gráficos** podrían haber dado más de sí. Que al final todo se vuelva rutinario.

VALORACIÓN



LO QUE NUNCA PUDISTE HACER

Si siempre has deseado cambiar de vida, tener un niño más, o un pinball en el salón, una vecina preciosa, o has querido olvidarte de tu madre, ducharte sólo los domingos, has encontrado el juego perfecto. En "Sims" podrás simular todas estas acciones y pasar un rato divertido. Lo único malo es que al final las acciones se repiten más de la cuenta.

EL RANKING

1. **Los Sims**
2. **Pikmin**
3. **Doshin: The Giant**

No son lo mismo, ya lo sabemos, pero los tres van de estrategia. Mucho más acentuada en "Sims" que en el resto, y con mayor control también sobre la acción, lo que divierte más.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: KONAMI
- Desarrollador: MAJOR A
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Jugadores: 1-2

- Equipos disponibles: 68
- Modos de juego: 6
- Extras: LICENCIA FIFPRO

- Precio: 64,95€
- A la venta: YA DISPONIBLE

Más arcade, más espectáculo

ISS 3

El nuevo fútbol de Konami llega cargado de novedades que convertirán tu CUBE en un estadio de campeones.

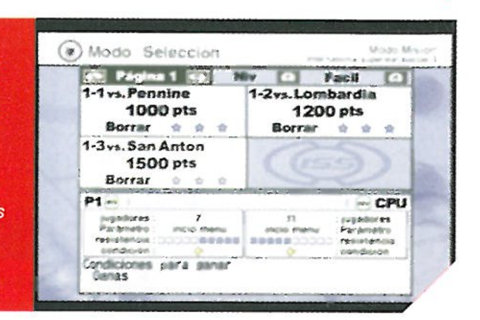
Desde su aparición en nuestra añorada SuperNintendo, la saga "International Superstar Soccer" (ISS) ha ido evolucionando hasta convertirse en uno de los grandes títulos dentro de los juegos de fútbol. En esta ocasión, los cambios realizados con respecto a la última entrega de GameCube son mayores, y nos hacen pensar que Konami ha intentado dar un soplo de aire fresco a un estilo de hacer juegos de fútbol que cada vez parece más trillado. Aunque los controles siguen siendo los mismos, ahora **el juego se ha vuelto más arcade.** Prueba de ello es la incorporación de una serie de regates y jugadas alucinantes que, pulsando el botón correspondiente en el momento adecuado, ayudan a incrementar el espectáculo a lo largo del partido. Por ejemplo, si encaras a un defensa cerca del área rival, **aparecerá una "L" junto al jugador** que controlas. Presionando el botón, **ralentizarás la jugada mediante un impresionante efecto "tipo matrix"**, que te acercará a la acción para poder sortear al contrario y encarar la portería con posibilidades de marcar.

Comienza el partido

Por otro lado, se le **ha lavado la cara al "Modo misión".** Ahora tendrás que seleccionar uno de los retos que se te proponen, como marcar un gol desde el centro del campo, o conseguir un número de tantos en un tiempo limitado, para dar la victoria a tu equipo. Una vez superados, conseguirás unos puntos que podrás utilizar para **desbloquear equipos ocultos, comprar más indumentaria a tu equipo, o incluso proporcionarles nuevos regates** a tus jugadores, que de otra forma no podrían realizar. Pero la opción más novedosa es la de ir haciéndose poco a poco con las **distintas partes que componen un estadio de fútbol** (tribunas, tipo de césped, vallas, focos...) y crear así el tuyo propio,

EL MODO MISIÓN

Aquí debes superar una serie de adictivos retos, como remontar un resultado desfavorable en los últimos minutos de un partido. Gasta los puntos que ganes en otro menú llamado "Catalogo" y conseguirás nuevas equipaciones y jugadas o partes de un editor de estadios con el que crear tu propio "templo del fútbol".





Estas secuencias tan espectaculares nos meten de lleno en el partido. Podemos admirar remates de vértigo y acciones de equilibrista con el mismo motor del juego.



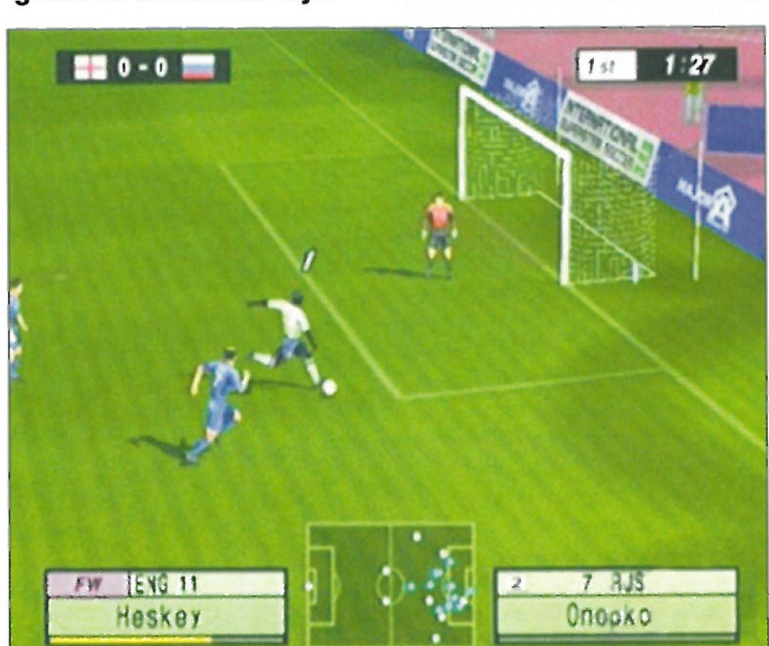
La defensa rival será mortal al borde del área. Harán de todo con tal de evitar un tanto de tu equipo. ¿Penaltis? Hombre, algo de IA sí que tienen, sí.



Si eres hábil, cualquier jugada de fantasía saldrá de tus botas a la mínima.

MÁS ESPECTACULAR

El renovado apartado gráfico de esta entrega conseguirá meterte de lleno en el partido, con jugadas endiabladas y goles de auténtico lujo.



Al principio te costará un poco hacerte con el ritmo de los partidos pero, una vez le pilles el truco al movimiento del balón, enseguida te plantarás en la portería rival.



Coloca la flecha gorda con el ángulo de efecto que quieras, y ¡buen friqui!



Los colegiados están siempre muy encima de la jugada. ¡Eso es faltaaa!

FÚTBOL ESPECTÁCULO

Una de las novedades que le dan más espectacularidad a esta nueva entrega, es el uso del botón "L". Úsalo para realizar fácilmente fintas y regates de ensueño. Unos efectos tipo "Matrix" y un espectacular zoom te meterán de lleno en el momento del quiebro. Ya puede ir rezando la defensa contraria...



Cuando veas este símbolo, presiona el botón "L"...



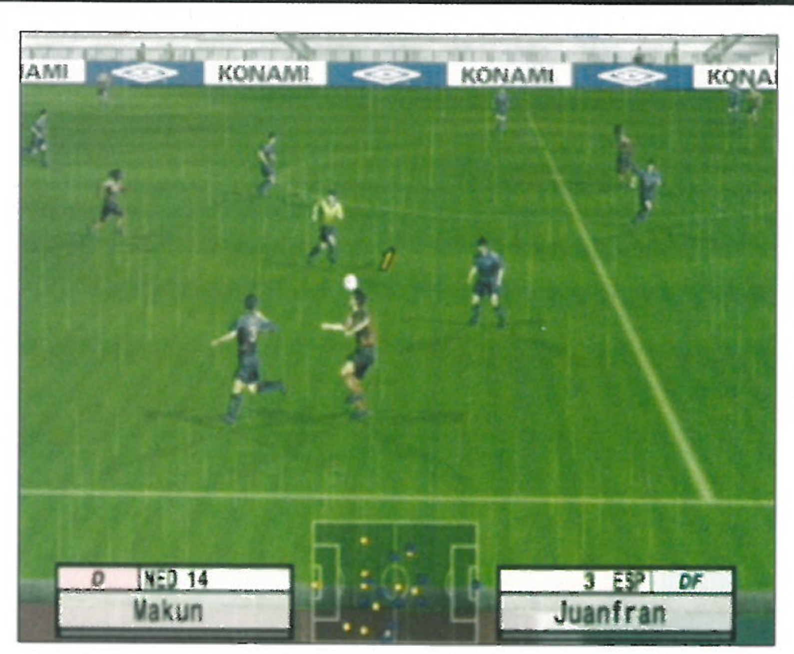
...entonces, la cámara realizará un espectacular zoom...



... y te ofrecerá el mejor plano de la acción. Después...



... siendo hábil, harás el regate como un maestro. ¡Olé!




Con lo difícil que es marcar, no es extraño que celebren por todo lo alto cada gol.

¡OTRA VEZ! Gracias al completísimo sistema de repeticiones que incluye el juego, podrás fijar la cámara a tu gusto para conseguir siempre el mejor plano de la jugada.


Podemos jugar con varios ángulos de cámara y hasta diez grados de zoom.



En el modo misión ganaremos puntos para comprar nuevos trajes al equipo.


La lluvia, además de estar fielmente reflejada, tiene sus consecuencias durante el partido ya que, como en la realidad, el esférico se moverá de manera más irregular.

▶ gracias a un completo editor. ¿Ya tienes campo? Pues entonces pasa a crear tu plantilla personalizada y prueba el excitante modo "Liga personalizada" para demostrar a todos el poder de tu equipo. Una vez en el terreno de juego, tus chavales demostrarán todo lo que saben y, en mas de una ocasión, te dejará boquiabierto la fidelidad con la que se han representado los partidos reales. Continuamente aparecen **secuencias de gran calidad que ilustran las acciones importantes,** como el marcaje de los defensas antes de un saque a balón parado, la celebración de un gol en el banquillo, o los gritos de tu entrenador por una ocasión fallada. Todo esto, aunque pueda parecer "relleno", consigue que te **metas completamente en el partido,** dándole una inusual credibilidad a todo el conjunto.

Fuera de juego

A pesar de todo esto, «ISS 3» sigue teniendo algunas carencias bastante fastidiosas. La más "molesta" es la misma que Konami lleva arrastrando desde el inicio de la saga: la licencia que utiliza (FIFPro) **no permite incluir los nombres reales de todos los equipos ni de todos los jugadores.** Tampoco están la "Champions League", ni ninguna otra competición oficial de cada temporada, con lo cual te da la impresión de estar jugando "en segunda". Otra carencia fastidiosa se refiere al multijugador. **Solamente podrás jugar contra otro colega, así que olvídate de las reuniones multitudinarias** alrededor de la tele de tu cuarto. A nivel gráfico, también se echa de menos una **mayor calidad a la hora de recrear a algunos jugadores.** Aunque las grandes estrellas están bastante bien reflejadas, el resto del equipo sólo "se da un aire" a sus homónimos reales. En fin, habrá que esperar a ver si la siguiente entrega solventa estos problemillas de licencia y nos ofrece un juego realmente redondo cual balón. Aún así, jugar a «ISS 3» es una experiencia envidiable. Está claro que es **un excelente arcade de fútbol, con gráficos guapísimos** y una jugabilidad que va creciendo a medida que descubres sus virtudes.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
- ▲ Aspecto renovado y espectaculares animaciones.
- ▼ Sólo las grandes estrellas aparecen reflejadas fielmente.

SONIDO 88
- ▲ Comentarios en castellano de Jorge D'Alessandro y Ángel González Ucelay.
- ▼ Los himnos del público son algo repetitivos.

JUGABILIDAD 91
- ▲ Fácil de jugar pero difícil de dominar. Cuanto más juegas, más engancha.
- ▼ A veces es demasiado fantástico.

DURACIÓN 84
- ▲ El modo misión y las pachangas a dos jugadores alargan la vida del juego.
- ▼ Se echan de menos las competiciones y equipos reales. Y, por supuesto, un modo para cuatro jugadores.

TOTAL 88

- ▲ El **ambiente** que crea con las animaciones "extras".
- ▼ **Sin licencias,** y con sólo unas pocas competiciones.

VALORACIÓN



AL CONTRAATAQUE
Si te gusta el fútbol, te gustará «ISS 3». Su jugabilidad y el espectáculo que ofrece, además de las novedades del adictivo modo misión, son razones más que suficientes para justificar su compra. Una gran recreación del "deporte rey", pero da rabia pensar que el título habría llegado a mucho más con jugadores y competiciones reales.

EL RANKING

1. FIFA 2003
2. ISS 3
3. Virtua Striker

Konami le planta cara a EA, pero pierde el partido. La falta de licencias y competiciones reales, y el inferior apartado técnico, le dejan en un casi inevitable, pero meritorio, segundo puesto.

Deja que el basket corra por tus venas

NBA STREET VOL. 2

¿Piensas que el baloncesto consiste simplemente en meter canastas? ¡Eso es que aún no has jugado en plena calle!

MEJOR QUE LA REALIDAD

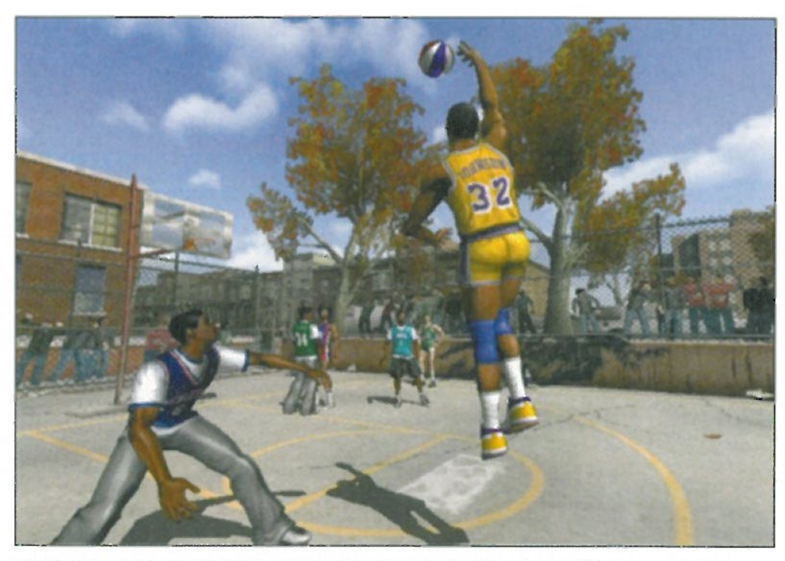
¡CHAVAL! ¿HAS VISTO ALGUNA VEZ ALGO PARECIDO EN UN PARTIDO DE BASKET? Seguro que no, porque en este título los jugadores se saltan a la torera cualquier regla tradicional de basket o incluso ¡¡la ley de la gravedad!! ¡Y es que menudos saltos dan estos chicos! ¡Y qué cosas hacen con el balón!



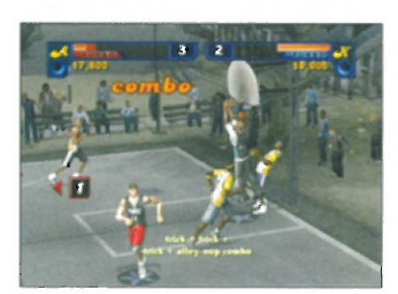
¡Cuidado Kobe, que te das con la cabeza en el aro! Qué tío, oye.



¿Un tapón a dos manos? Esto ya sí que es la repera...



Estrellas pasadas y presentes de la NBA (¡ese es Magic Johnson!) hacen sus pinitos en los barrios y canchas callejeras más populares de los Estados Unidos. ¡Cómo vacilan!



Alley-hoops, mates bestiales, tapones.... Todo es posible en «NBA Street 2».



Pensad en una jugada fantástica. Pues sí, en este juego la podréis hacer.

La última genialidad de EA Sports nos invita a disfrutar del basket en plena calle, en los parques públicos, en gimnasios o en cualquier otra pista urbana. Vaya, que podéis ir olvidando los pabellones y, de paso, las reglas, los equipos de cinco y cualquier otro elemento que tenga que ver con un partido de basket "normal". Todo, menos los jugadores de la NBA, claro. Porque en «NBA Street Vol. 2» **lo que prima es el ARCADE,** con mayúsculas, y los partidos no tienen nada que ver con los de ningún otro juego que hayáis visto. ¡Estos son mucho más divertidos y vacilones!

¿¡Cómo has hecho eso!?

Los equipos están formados por tres jugadores, que pueden realizar una **gama de acciones absolutamente fantasiosas** para encestar: cosas como dar saltos de varios metros de altura o pases con el pie, sin límite, con la imaginación por las nubes. Todos los movimientos se ejecutan con total facilidad (basta con pulsar un par de botones), por lo que **cada encuentro se convierte en un espectáculo,** una delicia visual y jugable que atraerá a todo el mundo, fans y no tan fans. Unos y otros podrán elegir entre cuatro modos de juego, desde partidos amistosos hasta practicar los movimientos básicos, y conectar cuatro mandos para flipar como locos en algunas de las **pistas callejeras más sagradas de Nueva York o Philadelphia.** Olvídate de los juegos de baloncesto tradicionales. Esto es mucho mejor.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Desarrollador: **EA BIG**
- Tipo de juego: **BALONCESTO**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de memoria: **7 BLOQUES**
- Modos: **4**
- Datos: **150 JUGADORES NBA**
- Precio: **65,95 €**
- A la venta: **7 MAYO**

EL ANÁLISIS

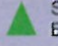
GRÁFICOS 92
Animaciones, jugadores y canchas sobresalientes.

SONIDO 88
Muy buena la ambientación, pero faltan comentarios en castellano.

JUGABILIDAD 93
La bomba: no querréis jugar un basket "serio" nunca más.

DURACIÓN 90
El multijugador le hace eterno, pero faltan modos de un jugador.

TOTAL 92


Su **gran jugabilidad.** El modo multijugador.


Si **sois muy "puristas",** no lo disfrutaréis igual.

VALORACIÓN

«NBA Street 2» apuesta por la diversión y el espectáculo. Y nos ha parecido un acierto: pocos juegos deportivos encontraréis tan excitantes como éste.

Micromanía

¡Tú sí que sabes!

Celebra el nº 100 de Micromanía con un fantástico regalo



EL JUEGO DE LOS JUEGOS
El juego de preguntas para los que creen que lo saben todo sobre videojuegos



Vive una aventura de fantasía

SUMMONER

La reina de Halassar visita Gamecube. ¿Que quién es? La protagonista de un aventura épica con el Rol por estandarte.

¿UN CAMBIO DE IMAGEN?

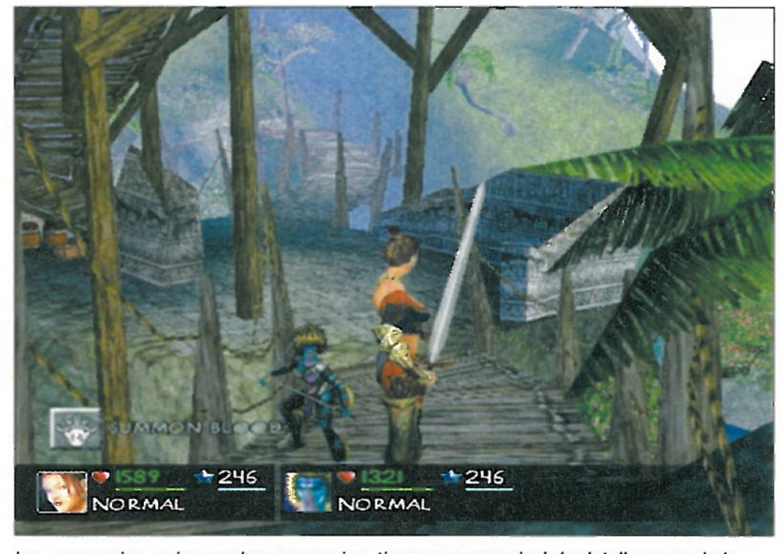
¡VAS A ESTAR IMPONENTE! Y es que, como reencarnación de una diosa, podrás meterte en la piel de ciertas criaturas mágicas, que aprenderás a invocar al entrar en contacto con ciertas runas. Cada una tiene sus puntos fuertes y débiles, así que más te vale conocerlas a todas como la palma de Mallorca. De tu mano.



Como veis, los "bichillos" imponen. Te serán de gran ayuda.



Administra tus invocaciones, pues agotarán tus puntos de acción.



Los escenarios, asi como los personajes, tienen un gran nivel de detalle y son de lo más variopinto. Tan pronto paseas por una playa, como recorres una mazmorra.



Configura bien tu grupo de amigos. Es la clave para el exito en tus misiones.



Y si no basta con los "compis", siempre podrás echar mano de los hechizos.

Tras cosechar muy buenas críticas en otras plataformas, se publica esta edición de "Summoner" para la grande de Nintendo. En el papel de Maia, reina de Halassar, deberás devolver el esplendor de épocas pasadas a tu pueblo, además de cumplir con tu propio destino como reencarnación de una diosa. ¡Madre de Dios! Bueno, no, hermana. El... el caso es que ya querrían otros juegos de rol un guión tan "currado" como éste (excepto "Zelda", claro). Y es que, las referencias, nombres, ciudades, nos hacen pensar en una especie de "tierra media" de Tolkien, pero a pequeña escala. Un mundo **lujosamente representado** gracias, en gran parte, a sus más que **notables gráficos con perspectiva en tercera persona,** enriquecidos con un apartado sonoro a la altura de una gran aventura épica. Echa para atrás, ¿eh? Pero, tranquilo, no vas afrontar la aventura tú solito.

¡A por ellos, mis valientes!

En tus viajes encontrarás muchos **aliados que te seguirán allá donde vayas.** Éste es precisamente uno de los puntos mas interesantes del juego, ya que manejas a un máximo de **tres personajes a la vez**. Seguro que estás pensando: "debe de ser complicadísimo de controlar". ¡Para nada! De hecho, sólo necesitas la cruceta para rotar por los personajes y elegir cuál mover. Y como buen rol, "Summoner" hace gala de un altísimo nivel de "customización" de los personajes: podemos elegir **el equipo de cada uno, la manera en que progresan** a medida que suben niveles de experiencia, amén del comportamiento cuando tú no los manejas. Aun así, si todos tus aliados no fuesen suficientes, siempre **podrás transformarte** en una de las criaturas de tu linaje: los "Summons". Cada una de estas bestias cuenta con habilidades y características sobrehumanas que te darán muchas ventajas a la hora de eliminar malos. El único problema es que el juego está en la lengua de Shakespeare (inglés, vamos), por lo que vas a tener que llamar al primo listo, o algo. Pero vamos, **si te gusta el rol y la aventura** en tercera persona, ¡ya puedes ir limpiando tu armadura!

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **CRANKY PANTS**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarj. de memoria: **19 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Datos: **+ DE 30 AREAS**
- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Escenarios y personajes bien detallados. Los efectos se salen.

SONIDO 86
Las melodías, los diálogos, los espadazos... todos muy buenos.

JUGABILIDAD 82
A pesar de su dificultad inicial, el control termina siendo intuitivo.

DURACIÓN 87
Multitud de lugares, misiones y submisiones. Un reto laaargo.



TOTAL 85


Gran cantidad de **niveles, personajes y situaciones.**


A estas alturas los diálogos debían ser en **castellano.**

VALORACIÓN

«Summoner: A Goddess Reborn» es ideal tanto para los seguidores del rol, como para aquellos que quieran iniciarse en el género con una gran aventura épica.



Haz amigos en la liga de las estrellas

NBA 2K3

Pau Gasol y el resto de estrellas de la NBA te están esperando para que compitas junto a ellos. ¿Te animas?



Uno de los grandes alicientes del juego es poder controlar a nuestro Gasol. Bueno, y también a Jordan, McGrady, Carter...



El perfecto control sobre los jugadores nos permite realizar una amplia gama de jugadas con comodidad. ¡Allá vamos!



El grado de realismo del juego es alucinante. Especialmente, las animaciones de los protagonistas se salen. ¡Parecen de verdad!



La mejor perspectiva para seguir la acción es la vista lateral. Pero que conste que si no os gusta la podéis cambiar.

El estupendo simulador de Sega llega a GameCube dispuesto a hacerse un hueco entre los mejores juegos de basket. A pesar de lo dura que está la competencia, «NBA 2K3» ofrece interesantísimas cartas de presentación: licencia oficial con todos los nombres reales de los jugadores, 29 equipos, un control totalmente asequible y **siete modos de juego.** Ahí es nada. Además no se ha puesto límite. Propone igual de calidad para **jugar una temporada oficial completa y para participar en pachangas callejeras** con equipos de dos-contra-dos. ¿Y a que no sabéis? Sí, lo mejor es que podéis conectar **cuatro mandos y vivir los duelos multijugador** más intensos que se han visto en un juego de baloncesto.

Echadle la culpa al estudiadísimo **sistema de control, que además de ser realmente cómodo** nos permite realizar un sinfín de acciones en la cancha, desde pedir bloqueos a machacar con un espectacular "alley-hoop" en el tablero contrario.

Real como la vida misma

Todo esto se ha llevado a la pantalla con un **grado de realismo que pone los pelos de punta.** Se deja ver en el modelado de pabellones y jugadores, y especialmente en las sensacionales animaciones de éstos. Cada partido es como una retransmisión televisiva en la que somos los protagonistas. Y como el juego es fluido y rápido, y siempre hay sensación de control, no tarda uno un segundo en quedarse pegado a la pantalla.

¡TE ESPERO EN LA CALLE!

BASKET CALLEJERO: NO HAY REGLAS. Uno de los modos de juego más atractivos de «NBA 2K3» es el baloncesto callejero. Aunque se pueden elegir distintas opciones, lo emocionante es jugar partidos de dos-contra-dos.



Si os mola el basket en la calle, probad en este bonito parque.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: V. CONCEPTS
- Tipo de juego: BALONCESTO
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1-4
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Tarj. de Memoria: 53 BLOQUES
- Equipos: 29
- Datos: 7 MODOS DE JUEGO
- Precio: 59,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90
Excelente diseño de jugadores y pabellones.

SONIDO 84
Fenomenal ambientación, pero el "speaker" habla en inglés.

JUGABILIDAD 92
El control es sencillo y muy completo. Genial multijugador.

DURACIÓN 92
Con siete modos de juego os vais a aburrir de meter canastas.

TOTAL 91

▲ La variedad de modos y el elevado **nivel de realismo.**

▼ Los comentarios están en **perfecto... inglés.**

VALORACIÓN

El juego de Sega destaca por su gran variedad de modos de juego, nivel de realismo y sistema de control sencillo. Un buen extra lo del basket callejero.

Acción con mucha garra

X-MEN 2

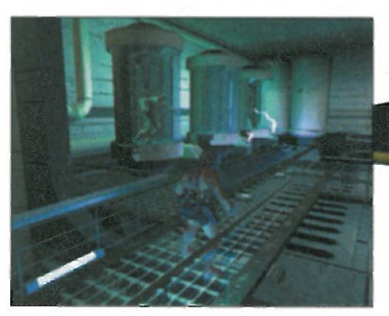
Uno de los mutantes más famosos (y con peores pulgas) del mundo, debuta en GC con una aventura cargadita de acción.



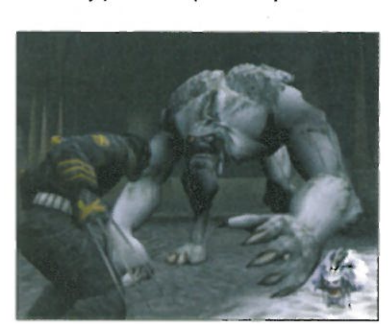
Lobezno protagoniza una aventura de acción en la que además de dar mamporros, tendremos que resolver sencillos puzzles y, en algunos niveles, avanzar con sigilo.



En el cuerpo a cuerpo, podemos utilizar una gran gama de combos.



Los escenarios están ambientados en el cómic... y ponen los pelos de punta.



Al final de los niveles nos esperan duros jefecillos, como éste que veis arriba.

UN LOBO CON RECURSOS





Una de las habilidades más útiles de Lobezno es una especie de sexto sentido que le permite pasar desapercibido, ver trampas ocultas o rastrear olores.

A Lobezno, destacado miembro de la «Patrulla-X», no le van bien las cosas: unos científicos le han infectado con un virus letal y ahora debe conseguir la vacuna. Con este argumento da comienzo esta aventura que **combina elementos de** varios géneros, como el **beat´em up, la acción y el sigilo.**

Un héroe muy versátil

A lo largo de **seis niveles,** Lobezno debe utilizar sus recursos mutantes para acabar con una buena colección de enemigos. Según la situación, podemos emplear las **garras y la fuerza** del protagonista para acabar con los rivales en **peleas cuerpo a cuerpo** o, por el contrario, utilizar su agilidad para superar secciones en las que el único objetivo es pasar desapercibidos.

Para realizar todas estas acciones se ha ideado un **sistema de control bastante práctico,** que permite efectuar combos y demás golpes alucinantes con suma facilidad. Por el contrario, las cámaras no están tan bien ajustadas y, a pesar de que podemos controlarlas manualmente, no nos suelen mostrar el plano más acertado. Por la parte técnica, también debemos ponerle alguna pega a la aventura de Lobezno, ya que aunque el modelado de los personajes es correcto, el detalle de los decorados y la apariencia de sus texturas no están bien rematados. Menos mal que **las animaciones de Lobezno sí que molan.** ¡Menudos movimientos es capaz de hacer este chico! En fin que, aunque no estemos ante un juego brillante, el tirón del protagonista y el variado desarrollo seguro que acaban convenciéndoos.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE



- Compañía: **ACTIVISION**
- Desarrollador: **GENE POOL**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS**
- Jugadores: **1**
- Edad: **MAYORES DE 11 AÑOS**
- Tarjeta de memoria: **4 BLOQUES**
- Modos: **1**
- Datos: **6 ZONAS (20 FASES)**
- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 83
Cumplen, aunque los decorados se muestran algo vacíos.

SONIDO 82
La ambientación es buena, pero los efectos se quedan cortos.

JUGABILIDAD 88
Mola la variedad de situaciones: lucha, sigilo, acción...

DURACIÓN 85
A pesar de sus 20 fases, os lo acabaréis en unas 12 horas.

TOTAL 

 EL carisma de Lobezno. **El variado desarrollo.**

▼ **Técnicamente** podía haber quedado mejor.

VALORACIÓN

Sin destacar especialmente en ningún aspecto, «X-Men 2» propone un desarrollo lo bastante variado como para hacer las delicias de los fans.

El campeonato más exótico

RALLY CHAMPIONSHIP

Ni conduces los coches "de siempre", ni vas por las pistas del Mundial. Está claro que no es un juego de rallys más.

PERO TIENE UNOS EXTRAS...

CHOQUES Y REPETICIONES añaden animación al desarrollo de las pruebas. Los golpes suponen abollones y destrozos en los coches, que, éstos sí, se reflejan de forma realista. Las repeticiones nos permiten disfrutar de cada segundo de carrera desde varias perspectivas.... que nosotros no podemos modificar.



Árbol + velocidad= paragolpes en el suelo. Chapa y pintura, seguros.



El juego se encarga de elegir las vistas durante la repetición.



Las carreras no son muy difíciles, a pesar del control arcade del coche. Como veis, las pistas son generalmente anchas y casi siempre podemos ir apurando al máximo.



En las dos cámaras interiores, se gana espectáculo pero se pierde velocidad.



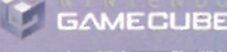
Podemos saltarnos los límites de la pista, pero no hacer el rally por nuestra cuenta.

Los rallys de este juego se desarrollan en África, USA, Gales o Laponia. Nada ver con el Mundial, pero tampoco se los han sacado de la manga: esas pruebas existen. Son **seis grandes torneos,** cada uno con sus circuitos. En total, **33 pistas.** El número puede que se quede corto, pero no la duración. Las carreras son largas, con tiempos de más de cinco minutos por circuito. Los coches son el siguiente reto. Hay **más de 25, todos reales** (qué menos en estos tiempos) y alguno que otro sorprendente: entre ellos, varios modelos de Subaru, un Protón, **un Puma o un Mini Cooper.** Los vehículos están bien dibujados y plantados... pero flotan demasiado.

¿Cómo que flotan?

Pues que tienen **reacciones poco realistas.** Vuelan cuando se les pisa y pueden acabar estampados contra algún árbol o pared tras perder el control. Pero los mandos son muy sencillos, así que si acabas en el fondo de un precipicio, será culpa tuya. Bueno, tuya y de un **trazado que traiciona** a la mímina. Más aún en las carreras nocturnas, donde se pierden la paciencia y el sentido de orientación (¡no han hecho el reglaje de faros!). Los golpes compensan porque la carrocería se queda hecha unos zorros, y se pierde efectividad a los mandos. Un buen detalle que no se basta para darle al juego la garra y el ritmo que necesitaba. Digamos que los desarrolladores tenían mimbres para hacer mejores cosas. No pasa nada, será la próxima vez.

FICHA TECNICA





- Compañía: **SCI**
- Desarrollador: **WARTHOG**
- Tipo de juego: **RALLY**
- Idioma: **ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de Memoria: **X BLOQUE**
- Modos: **3 + 2 MULTIJUGADOR**
- Datos: **33 STAGES**
- Precio: **47,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

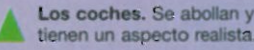
EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 79
Molan los efectos de golpes y barro. No tanto la ambientación.

SONIDO 79
Voces del copiloto en castellano, pero efectos muy normalitos.

JUGABILIDAD 79
Entretiene las primeras partidas, luego se queda plano.

DURACIÓN 85
Las pistas son larguísimas y hay nada menos que 33.





Los coches. Se abollan y tienen un aspecto realista.

Ambientación y jugabilidad son la parte débil.

VALORACIÓN

Sus exóticas pistas, galería de coches y doblaje de las voces nos hicieron pensar en el juego de rallys definitivo. Pero sólo nos ha dejado buenos detalles.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: SONIC TEAM
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Batería: SÍ
- Passwords: NO
- Jugadores: 1-4

- Niveles: 7 MUNDOS
- Datos: 5 PERSONAJES
- Modos: 2 + 2 MULTI + CHAOS

- Precio: 49,99 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Apartad, rápido, que viene Sonic!

SONIC ADVANCE 2

¡Sonic regresa a GB Advance con un plataformas de alto nivel que no os dará ni un segundo de respiro!

Sonic vuelve a corretear por Advance! ¡Loas y saltos a una pierna! Su anterior cartucho se ha vendido como churros, y éste tiene visos de armarla igualmente entre las huestes nintenderas. ¿Por qué? Gráficos mejorados, velocidad ultrasónica, y bueno, en resumen, porque **es mejor que el primero.**

Lo bueno, si conocido, ¡dos veces bueno!

Aparentemente, **las cosas no han cambiado demasiado** respecto al magnífico «Sonic Advance» original, pues el **scroll lateral y la frenética jugabilidad** "de toda la vida" siguen ahí (y bien que hacen). El que se lo perdiese (¿dónde te metiste?), que sepa que esto consiste en llevar a Sonic, Tales, Amy, Knuckles o Cream (personaje exclusivo de esta entrega) por muchos **niveles plataformeros llenos de loopings, aceleradores, muelles, transportadores...** y algún que otro enemigo. Pero esta vez todo ha sido pulido con más cuidado si cabe, de manera que el juego muestra unos gráficos increíblemente detallados, llenos de colorido, y unos **movimientos más suaves** que en cualquier otro Sonic. Y la **velocidad del juego se ha incrementado** notablemente, también. Sí, amigos, **este Sonic es el más rápido de todos,** y esto provoca que podamos jugarlo de dos maneras: a la rápida, con una velocidad tan pasmosa que apenas veremos a Sonic; o bien explorando los niveles y recolectando las esmeraldas que están escondidas por ahí. Y además tendremos que recorrer cada fase una y otra vez, ya que cada uno de los personajes tiene **habilidades exclusivas: Knuckles trepa paredes, Tails y Cream vuelan,** Amy salta poquito pero tiene un martillo bien gordo...

Gracias a las **novedades jugables** (ahora podemos golpear enemigos en pleno salto), a un **diseño de los niveles realmente bueno** y, sobre todo, a su extensión (¡son enormes!), tenemos aventura para rato jugando solitos. Pero además... ¡sí, hay posibilidad de conectarse hasta con otros tres jugadores con cable Link! ¡Y cuidar de los Chaos a través de GameCube sigue siendo tan divertido como siempre! ¡Larga vida a Sonic!



La velocidad es el rasgo distintivo del juego y de su héroe, Sonic. ¡Haz unos cuantos loopings y sabrás lo que es correr!

¡No olvides la recolección de anillos y esmeraldas! Están presentes durante todo el juego. Bueno, las esmeraldas, menos.

ESPECTACULAR Sonic vuelve a GBA con cinco personajes, siete mundos enormes, un divertido multijugador y ¡una velocidad al límite!



Los niveles están repletos de detalles y gozan de una explosión de color que, por desgracia, casi no se pueden apreciar debido a la tremenda velocidad de la acción.

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

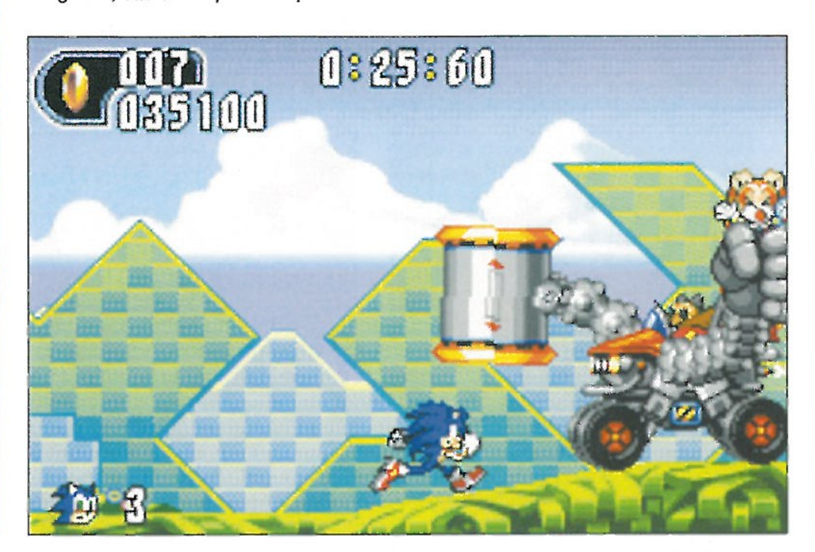
Por si aún no estás convencido, «Sonic Advance 2» ofrece además modos multijugador para hasta cuatro personas, y los minijuegos del jardincillo de los Chaos.



La "cosecha de anillos" y la "carrera" son los juegos multi.



También tienes extras jugando solo, en el jardín de los Chaos.



Otro modo para un jugador es "Time Attack", con fantasma-récord incluido.



Debemos ayudarnos de los elementos del escenario para llegar más arriba aún.



Cream siempre va acompañada de un Chaos volador. Al estilo Tails y Sonic.



EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 93
- ▲ Las imágenes estáticas no hacen honor al juego. ¡Verlo en movimiento es alucinante!
- ▼ En multi con un solo cartucho faltan muchas animaciones.

SONIDO 90
- ▲ Melodías alegres, pegadizas y de calidad, típicas de Sonic.
- ▼ En determinados niveles pueden hacerse repetitivas

JUGABILIDAD 95
- ▲ Control fantástico, diseño de niveles excelente, nuevos movimientos de Sonic...
- ▼ Con la tremenda velocidad, en ocasiones perdemos el control de Sonic.

DURACIÓN 90
- ▲ Te lo puedes pasar con cinco personajes. Y además tienes Chaos y modos multijugador.
- ▼ Siete fases saben a poco.

TOTAL 93

▲ Es **Sonic elevado a la enésima potencia,** con más rapidez y mayor precisión.

▼ Es **algo corto,** y en ocasiones puede parecer algo descontrolado.

VALORACIÓN



SUPERVELOCIDAD MEGAHIPERSÓNICA

Pocos juegos pueden fardar de la explosiva velocidad que «Sonic Advance 2» ofrece. Y mucho menos de sus altísimas dosis de diversión y entretenimiento. Supera a su predecesor en todos los aspectos, en especial en diseño de niveles y opciones de juego. Si te gustan las plataformas ¡a por él, rápido!

EL RANKING

1. Yoshi's Island
2. Super Mario world
3. Rayman 3

¡¿Dónde está "Sonic 2"?! Pues justo debajo de «Rayman 3». La encarnizada lucha por el trono de las plataformas sigue siendo cosa de la Gran N. Eso sí, ninguno tiene la velocidad del erizo azul.

Resuelve puzzles a ritmo de jazz

EL LIBRO DE LA SELVA 2

La jungla mas marchosa del cine visita GBA con todos los personajes de la película: Mowgli, Bagheera, Baloo...

CON EL PAN NO SE JUEGA

O AL MENOS ESO NOS DECÍAN. Pero en «El Libro de la Selva 2», tendrás que saltarte esa norma y poner a prueba tus habilidades (mentales y dactilares), para resolver los minijuegos que los diversos personajes te planteen durante tu periplo por la jungla.



En algunos casos, nos toca resolver puzzles "afrutados"



También hay pruebas de las de machacar botones, pero menos.



Mowgli deberá completar diversas tareas por unos mapeados gigantescos. Al principio las misiones serán muy sencillas, pero pronto empezará a encontrar enemigos.



Las estatuillas no siempre están a la vista. A veces habrá que buscar bien.



Ese rinoceronte parece enfadado. Seguro que nos ayuda a subir experiencia. ¡A él!

El último juego protagonizado por Mowgli deja a un lado las plataformas para meterse de lleno en un título donde tenemos que **explorar el terreno, recoger objetos y enfrentarnos a enemigos.** O sea que podríamos decir que estamos ante una aventura, pero no, «El Libro de la Selva 2» es mucho más que eso, pues está **plagado de mini-juegos** que nos irán proponiendo los personajes de la película. Se trata de retos de lo más variado: puzzles de frutas que deben ser ordenadas en una secuencia determinada, coreografías "moviditas" que nos obligarán a pulsar los botones al ritmo de la música, o desafíos en los que nos dejaremos las huellas digitales para pulsar tan rápido como podamos los botoncinos de GBA.

Ya tenemos experiencia

Pero no solamente tendrás que **preocuparte de los desafíos y de subir experiencia** (que te otorgará más ventajas en cada mini-juego). También deberás buscar unas estatuillas que te permitirán obtener extras (bonitas imágenes extraídas de la película) al final de cada uno de los extensos niveles. Muy monos, por cierto, en **perspectiva 3/4, con unos personajes fielmente adaptados** y amenizados con melodías "made in Libro de la selva", de aire muy "jazzero". Y, tal y como ocurre con el desarrollo, también el control **resulta muy sencillo.** En definitiva, que si eres de los más pequeños de la casa, te espera un buen paseo por la Sabana en compañía de tus héroes.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBI SOFT**
- Desarrollador: **VISUAL IMPACT**
- Tipo de juego: **AVENTURA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**

- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **10 NIVELES**

- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

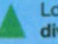
GRÁFICOS 80
Escenarios extensos, con un aire muy Disney. Cumplen sin más.

SONIDO 83
Melodías tribales y "funkies" se complementan muy bien.

JUGABILIDAD 78
Fácil de controlar. Sólo engancha bien si eres un infante.

DURACIÓN 79
Los niveles son largos, y los minijuegos adictivos. Nada más.

TOTAL 

 Los minijuegos son muy **divertidos** por sí mismos.

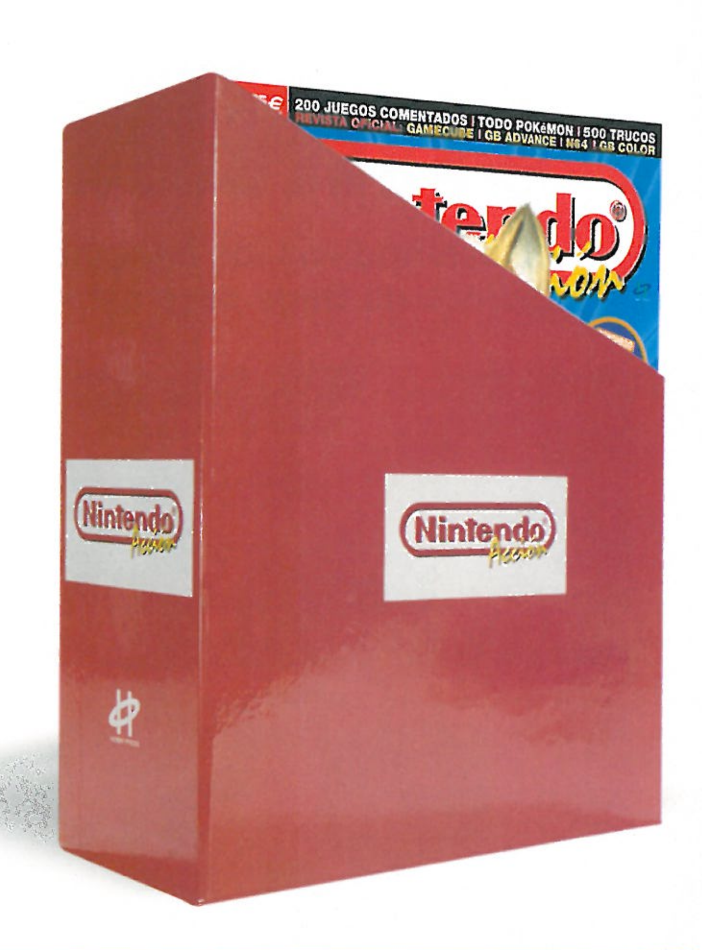
 Flojea en su **desarrollo**. Y técnicamente, también.

VALORACIÓN

Mogwli se pasea por GBA, en un juego que atrae por el carisma de sus personajes y la adicción de sus puzzles. Lástima que no pase de ahí.

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO 29,50€

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 301 830
Coste Llamada: 0,09€+ 0,28€/min.
(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h de lunes a viernes)

FAX
902 151 798
(envía el cupón por fax)

@ E-mail
suscripcion@hobbypress.com

CORREO
Envía el cupón adjunto por correo a: Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular ....

Cuenta Corriente ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:** **NÚMERO** **CADUCIDAD** /

○ **VISA** ○ **MASTER CARD** ○ **4B** ○ **EUROCARD** ○ **6000**

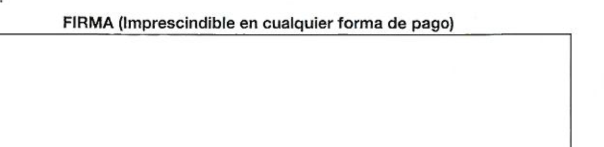
Nombre/ Apellidos .... Fecha de Nacimiento .... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad .... Provincia ....

E-Mail: ....

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)



¡¡"Roleros" al poder!!

SHINING SOUL

¡Desempolvad los bastones y afilad las espadas! ¡La apuesta de Sega es lo más rolero desde «Golden Sun»!



Las partidas multijugador son tremendamente adictivas. Conectados cuatro al juego, debéis combinar con maestría vuestras fuerzas para terminar con éxito cada misión.



Como podéis observar, el juego está traducido perfectamente al castellano.

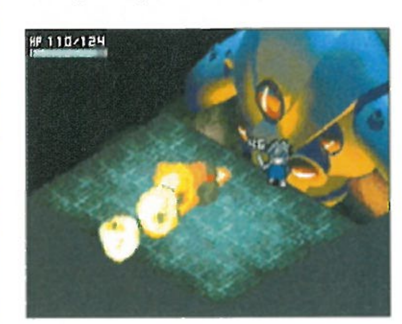
Los combates son frenéticos, con varios enemigos en pantalla a la vez.

ACCIÓN... Y MUCHO ROL





A lo largo de la aventura, nuestro personaje consigue puntos de experiencia e infinidad de objetos con los que subir de nivel y aumentar sus poderes.



Al final de cada zona, un jefe con ganas de bronca os estará esperando.

Si eres fan de los juegos de rol, enhorabuena. Sega trae a GBA la continuación de su exitosa saga **"Shining Force"**. Por si no te suena (aunque es un título la mar de prestigioso), el juego va de acabar con un malvado dragón. Como héroe podrás convertirte en mago, guerrero, amazona y dragonute (que vendría a ser como un enano, pero más bestia). Tomando tu pueblo como centro de operaciones, debes atravesar las **ocho fases** que propone el juego hasta llegar al objetivo. En el camino, cómo no, **recoges objetos mágicos y acumulas puntos de experiencia** con los que mejorar a tu personaje. Que para eso estamos hablando de un juego de rol...

Rol de la vieja escuela

Pero con mucha acción, lo que supone que deberás ser rápido con la espada si quieres acabar con la **gran cantidad de enemigos que aparecen en pantalla a la vez.** Y, aunque gráficamente no es una gran maravilla, su desarrollo es tan adictivo que no pararás de luchar para ser más y más fuerte. Pero, sin duda, **la mejor oferta del cartucho es el multijugador:** congrega a tres coleguitas y dadle un palizón de órdago al dragón ése, uniendo vuestras fuerzas organizadamente (guerrero y dragonute delante; mago y amazona lanzando historias desde atrás). Un placer para cuatro en un título que **recoge lo mejor del rol y de la acción pura,** y atrapa por su sencillez y sobresaliente duración.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **SEGA**
- Desarrollador: **SONIC TEAM**
- Tipo de juego: **ROL**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **4 TIPOS DE PERSONAJE**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Sin grandes alardes. Buenos sprites y mejores escenarios.

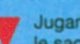
SONIDO 83
Buenas melodías épicas y correctos efectos de sonido.

JUGABILIDAD 86
Más alucinante cuantos más jueguen. Textos en castellano.

DURACIÓN 89
Repetirás las ocho fases hasta conseguir un superpersonaje.

TOTAL 86

▲ La historia, la acción y sobre todo, el **multijugador**.


▼ Jugando en **solitario** no se le saca todo el partido.

VALORACIÓN

Estamos ante un gran juego de rol, pero que se queda corto ante «Golden Sun» o "Zelda". De todas maneras, tienes que probar su modo multijugador.

CONCURSO

Resident Evil® Zero

¿QUIÉN AYUDA A REBECCA?

Ayúdales a ella y a Bill a limpiar de zombis el universo. Tu consola te lo agradecerá... eternamente.

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!

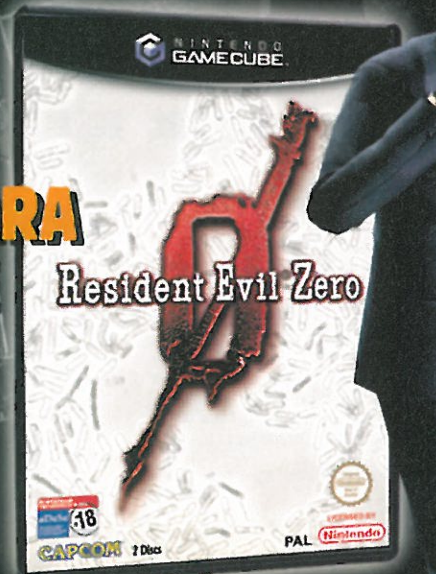
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto al número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt126zero**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de mayo de 2003.

SORTEAMOS 20 JUEGOS PARA GAMECUBE



Nintendo Acción CAPCOM


GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J



James Bond vuelve a nuestras Cube con la cara del mismo Pierce Brosnan. Nos espera infiltración en primera persona, conducción de vehículos, y algunas innovaciones como los "momentos sigilosos". Y el multijugador, de cine.

Puntuación 91

BMX XXX



ACCLAIM — Deporte
59,95 € — 1-2 J

Si encima de hacer buenas piruetas, aparecen chicas/os en "cueros" y vídeos subidos de tono, qué más...

Puntuación 85

BOMBERMAN GENERATION



VIVENDI/MAJESCO — Aventura
29,95 € — 1-4 J

Rompe con su estilo gráfico. Además es sencillo y divertido. Si te gusta Bomberman, no te decepcionará.

Puntuación 84

BURNOUT



ACCLAIM — Carreras
59,95 € — 1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 85

CAPCOM VS SNK 2 E.O.



CAPCOM — Lucha
64,95 € — 1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 89

CRASH BANDICOOT



VIVENDI UNIVERSAL — Plataformas
29,95 € — 1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 86

CRAZY TAXI



ACCLAIM — Acción
59,95 € — 1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".

Puntuación 83

DAKAR 2



ACCLAIM — Carreras
59,95 € — 1-2 J

Participa en el rally más duro con moto, coche o camión. Buena carrera y mejor conexión con GB Advance.

Puntuación 83

DIE HARD VENDETTA



VIVENDI UNIVERSAL — Acción 3D
29,95 € — 1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehenes.

Puntuación 90

DR. MUTO



MIDWAY — Plataformas
64,95 € — 1 J

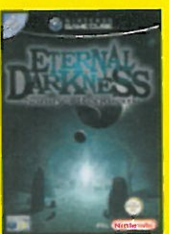
Plataformas alocadas, protagonizadas por un ingenioso doctor, capaz de convertirse en cualquier cosa.

Puntuación 84

ETERNAL DARKNESS



NINTENDO — Aventura de terror
44,95 € — 1 J



La ambientación es espectacular, y entre esto y que las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista son para temblar, el miedo está garantizado. Además, el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

EVOLUTION WORLDS



UBI SOFT — RPG
59,95 € — 1 J

Este clásico juego de Rol hará las delicias de los fans de "Pokémon" y "Golden Sun". Está dicho todo...

Puntuación 87

LA NOVEDAD DEL MES

ISS 3



Konami — Fútbol
64,95 € — 1-2 J

Ha sufrido un fuerte impulso arcade, con la llegada del tiempo "Matrix" para realizar regates, y también aventurero, con el modo misiones y la posibilidad de hacerte tu propio estadio, pero sigue tan espectacular o más.

Puntuación 88

EXTREME G3



ACCLAIM — Velocidad
59,95 € — 1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 85

FIFA 2003

ELECTRONIC ARTS — Fútbol
64,95 € — 1-4 J



El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración de los comentaristas de la SER, Manolo Lama y Paco González. No se puede pedir más.

Puntuación 94

FREEKSTYLE



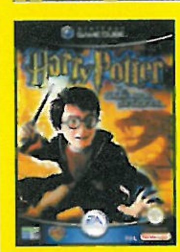
EA SPORTS — Motocross
64,95 € — 1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 86

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

EA GAMES — Aventura
64,95 € — 1 J



Libro y película son flipantes, y seguro que te gustan por igual. Pero es que el juego oficial va a atraparte gracias a su eficaz desarrollo y a su jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.

Puntuación 92

LOS SIMS

NUEVO



EA GAMES — Estrategia
64,95 € — 1-2 J

Resulta divertidísimo convertirte en el papá de una familia, simular la vida, tomar todo tipo de decisiones...

Puntuación 90

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

La fenomenal aventura de Luigi en una mansión fantasmal entra de nuevo a un precio excepcional.

Puntuación 90

LAS DOS TORRES

EA GAMES — Acción
64,95 € — 1 J



Te traslada a los campos de batalla de Tierra Media, entre orcos y otras criaturas, como protagonista absoluto de la historia. Lo que siempre habías querido ser. Pero, eso sí, no podrás jugar en compañía.

Puntuación 91

MARIO PARTY 4



NINTENDO — Tablero
44,95 € — 1-4 J



Un juego para vivir semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amigos. Los protagonistas, los chicos de la Gran N: Mario, Link, Yoshi y los Pokémon, entre otros. Los tableros, nuevos, en glorioso 3D. Una mezcla irresistible.

Puntuación 92

MICROMACHINES



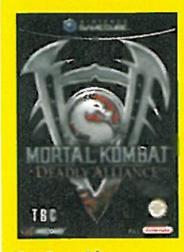
INFOGRAMES — Carreras
49,95 € — 1-4 J

Un jueguecito de carreras fresco y divertido. Explotarás su espíritu multijugador y sus originales modos.

Puntuación 89

MORTAL KOMBAT D. A.

MIDWAY — Lucha
64,95 € — 1-2 J



La lucha se pone seria. Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado hasta ahora, porque MK ha vuelto. Su mejor baza: cambiar de estilo de lucha en combate. Pero también es una lucha seria y dura, violenta, para adultos.

Puntuación 93

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

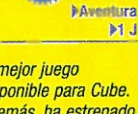


EA GAMES — Acción 3D
64,95 € — 1-4 J

Alístate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Puro combate 3D.

Puntuación 90

METROID PRIME



NINTENDO — Aventura
59,95 € — 1 J



El mejor juego disponible para Cube. Además, ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Permiten vivir la acción con detalle y emoción, junto a un nivel visual que deja atrás a todo lo visto..

Puntuación 99

NBA COURTSIDE 2002



NINTENDO — Baloncesto
54,95 € — 1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 87

NBA 2K3

NUEVO



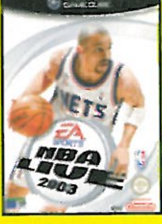
SEGA — Baloncesto
59,99 € — 1-4 J

Buen control, variedad de modos de juego y mucho realismo. Un basket para todo el mundo.

Puntuación 91

NBA LIVE 2003

EA SPORTS — Baloncesto
64,95 € — 1-4 J



Los 29 equipos de la mejor liga de basket del mundo, la NBA, se ponen bajo tu control. Tienes las plantillas actualizadas, un soberbio control sobre todos los jugadores, y además alucinarás con las increíbles animaciones.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2

NUEVO

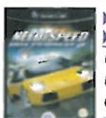


EA SPORTS — Baloncesto
65,95 € — 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía

Puntuación 92

NEED FOR SPEED: HP2



EA GAMES · Carreras
64,95 € · 1-2 J

Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.

Puntuación 90

PHANTASY STAR ONLINE



SEGA/INFOGRAMES · RPG
54,95 € · 1-4 J

Hemos dado nuestro primer sorbo a la experiencia online, y nos ha convencido. Eso sí, hay que pagarlo.

Puntuación 88

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



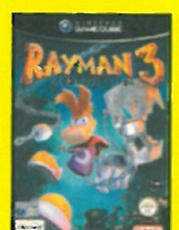
NINTENDO · Aventura-puzzle
29,95 € · 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¡¡También ha bajado de precio!!

Puntuación 90

RAYMAN 3

UBI SOFT · Plataformas
59,95 € · 1-4 J



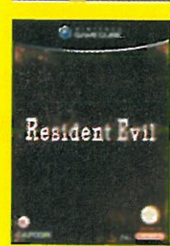
Las plataformas más geniales se dan la mano con la acción más cañera. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL



CAPCOM · Aventura de terror
64,95 € · 1 J



El terror espera a la vuelta... de la esquina con el mejor juego de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que presume. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico que hace real cada una de las acciones que ocurren.

Puntuación 94

RESIDENT EVIL ZERO



CAPCOM · Aventura de terror
64,95 € · 1 J

El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.

Puntuación 95



SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



SEGA · Arcade
34,95 € · 1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SONIC MEGA COLLECTION (NUEVO)



SEGA · Recopilación
54,95 € · 1 J

Lo mejor del erizo azul en un DVD con siete aventuras que triunfaron en las consolas de 16 bits.

Puntuación 85

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. RESIDENT EVIL ZERO
02. METROID PRIME
03. PHANTASY STAR ONLINE
04. LAS DOS TORRES
05. RAYMAN 3
06. MORTAL KOMBAT D.A.
07. SONIC MEGA COLLECTION
08. ETERNAL DARKNESS
09. DIE HARD
10. RESIDENT EVIL

SMUGGLER'S RUN WARZONES



TAKE 2 · Coches-acción
62,95 € · 1-4 J

Un juego de coches diferente, con acción frenética y un multijugador con el que vais a alucinar.

Puntuación 85

SPIDER-MAN



ACTIVISION · Acción
49,95 € · 1 J

Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a su precio.

Puntuación 87

STARFOX ADVENTURES



NINTENDO/RARE · Aventura
44,95 € · 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica y jugable. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena. Es de Rare, y mola todo.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER



LUCASARTS · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STAR WARS GUERRAS CLON



LUCASARTS · Acción
62,95 € · 1-4 J

Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS JEDI OUTCAST



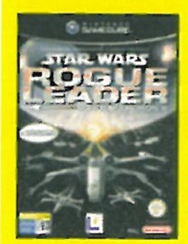
LUCASARTS · Acción 3D
69,95 € · 1-2 J

La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter de "cepa" galáctica.

Puntuación 90

STAR WARS ROGUE LEADER

LUCASARTS · Shooter aéreo
64,95 € · 1 J



"Rogue Leader" es una "peli" interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígase Clones y Outcast, es la bomba.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE



NINTENDO · Aventura-Plataformas
44,95 € · 1 J



¡Ya tenemos las mejores plataformas para Cube! Y por mucho tiempo, porque Mario se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos y la jugabilidad que todos esperábamos.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL 2



SEGA · Arcade-Party
64,95 € · 1-4 J

Un juego cosa de monos. Muy mono. Y con un sinfín de minijuegos para pasarlo en grande.

Puntuación 87

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Lucha
29,95 € · 1-4 J



Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Con nuevo precio!

Puntuación 95

TIME SPLITTERS 2

EIDOS · Shooter 3D
59,95 € · 1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de la I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



ACTIVISION · Skate
67,95 € · 1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

VEXX



ACCLAIM · Plataformas
59,95 € · 1-2 J

Un plataformas/aventura que desprende calidad, variedad y jugabilidad. Y encima mola el héroe.

Puntuación 87

WAVE RACE BLUE STORM



NINTENDO · Carreras
44,95 € · 1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

X-MEN 2 (NUEVO)



ACTIVISION · Acción
64,95 € · 1 J

Lobezno tiene tirón, eso está claro, y protagoniza un juego que sorprende por variedad. Técnicamente no tanto.

Puntuación 85

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS ROGUE LEADER
2. TIME SPLITTERS 2
3. MEDAL OF HONOR
4. 007 NIGHTFIRE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN 3
3. VEXX
4. SONIC 2 ADVENTURES
5. SONIC MEGA COLLECTION

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. NBA STREET VOL. 2
4. NBA 2K3
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. METROID PRIME
2. STARFOX ADVENTURES
3. RESIDENT EVIL ZERO
4. RESIDENT EVIL
5. ETERNAL DARKNESS

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS. MELEE
2. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
3. LAS DOS TORRES
4. STAR WARS GUERRAS CLON
5. STAR WARS BOUNTY HUNTER

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE /COLOR

ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J

¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.

Puntuación 85

BLACK BELT



▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J

Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BROKEN SWORD

▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,95 € ▸1 J

Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!

Puntuación 86

COLIN MCRAE 2.0

▸UBI SOFT ▸Rally
▸49,95 € ▸1-4 J

Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.

Puntuación 88

COMUNIDAD DEL ANILLO



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸29,95 € ▸1 J

La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J

Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.

Puntuación 89

DAREDEVIL

▸ENCORE ▸Acción
▸39,95 € ▸1 J

Una de las películas de moda llega a GB Advance en forma de cañero beat'em up. ¡Pero le falta variedad!

Puntuación 70

DAVE MIRRA BMX 3

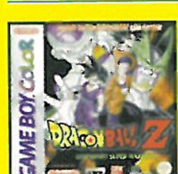
▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DRAGON BALL Z — GBC

▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J



Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación, forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear y cambiar cartas raras.

Puntuación 93

DRAGON BALL Z



▸INFOGRAMES ▸Rol
▸49,95 € ▸1 J

Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

EL LIBRO DE LA SELVA 2 — NUEVO

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J

Celebra el lanzamiento del DVD con un cartucho cargado de minijuegos divertidos y... y poco más.

Puntuación 80

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. LEGEND OF ZELDA: A LINK TO...
2. SUPER STREET FIGHTER II TURBO
3. FINAL FIGHT ONE
4. RAYMAN 3
5. GOLDEN SUN
6. YOSHI'S ISLAND
7. METROID FUSION
8. LA COMUNIDAD DEL ANILLO
9. LAS DOS TORRES
10. SONIC ADVANCE 2

EL PLANETA DEL TESORO



▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J

Una aventura divertida y entretenida, basada en la película que acaba de estrenar la compañía Disney.

Puntuación 88

FIFA FOOTBALL 2003



▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-2 J

La gran cantidad de modos de juego y el control son sus claves. Añade jugadores reales, 14 ligas...

Puntuación 91

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY





▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J

No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

GOLDEN SUN



▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J



En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GO! GO! BECKHAM!



▸RAGE ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Atractiva mezcla de plataformas, Rol y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.

Puntuación 84

GRADIUS ADVANCE



▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,00 € ▸1 J

Uno de los estandartes de los matamata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.

Puntuación 85

GT ADVANCE 2





▸THQ ▸Carreras
▸53,00 € ▸1-2 J

Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO — GBC



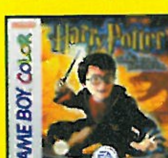

▸NINTENDO ▸Rol
▸29,95 € ▸1-2 J

Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

HARRY POTTER 2 — GBC

▸EA GAMES ▸RPG
▸42,95 € ▸1-2 J



Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES

SONIC ADVANCE 2

▸SEGA ▸Plataformas
▸49,99 € ▸1-4 J

El nuevo juego de plataformas de Sonic no os dará ni un segundo de respiro. No sólo ha subido la velocidad desde la primera entrega, sino que además el nuevo diseño de los niveles os va a enganchar a tope.

Puntuación: 93

HARRY POTTER 2



▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

ISS ADVANCE



▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1 J

Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES



▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸19,95 € ▸1 J

Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perdérselo.

Puntuación 87

KLONOA

▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.

Puntuación 85

LAS DOS TORRES



▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J

El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA

▸NINTENDO ▸RPG
▸39,95 € ▸1-4 J



El nuevo Zelda viene dispuesto a robarle el puesto de juego más vendido del mundo a "Golden Sun". Para ello pone en juego una historia atractiva, un desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no dejará títere con cabeza.

Puntuación 97

LILO & STITCH



▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J

Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... una pena que se quede algo corto de duración.

Puntuación 84

LUCKY LUKE WANTED



▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,00€ ▸1-2 J

El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".

Puntuación 86

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MEDABOTS: METABEE



▸NATSUME ▸RPG
▸49,95 € ▸1 J

Clon del estilo Pokémon donde las "mascotas" son gigantescos robots para coleccionar y potenciar.

Puntuación 81

METROID FUSION

▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción.

Puntuación 95

MICROMACHINES

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

MORTAL KOMBAT D.A.



▸MIDWAY ▸Lucha
▸49,99 € ▸1-2 J

Destacan la variedad de golpes y el control de los personajes. Algo flojillas las animaciones

Puntuación 88

RAYMAN 3

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1-2 J



Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno, el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido? Bueno, si no te lo crees mira la puntuación que le hemos dado.

Puntuación 94

RAYMAN ADVANCE

▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...

Puntuación 87

SHINING SOUL (NUEVO)

▸SEGA ▸Rol
▸49,95 € ▸1-4 J

De este juego de Rol te sorprenderá sobre todo el modo multijugador. En solitario no parece tan bueno...

Puntuación 86

STREET FIGHTER ALPHA 3

▸CAPCOM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J



La recreativa que todo el mundo quiere, en tu superportátil. Una conversión de lujo que no ha escatimado técnica (ojo con el tamaño y animaciones de los luchadores), espacio (33 personajes, guau), ni jugabilidad (modos de juego para 1 y 2). Lo mejor en lucha que vais a encontrar por mucho tiempo.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF ICE

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸29,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME





▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸29,95 € ▸1 J

Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, ¡¡y qué precio!!

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

LOS MÁS VENDIDOS DE GBC EN CENTRO MAIL

01. YU-GI OH DUELO EN LAS TINIEBLAS
02. POKéMON CRISTAL
03. HARRY POTTER 2
04. DRAGON BALL Z
05. POKéMON PLATA
06. POKéMON ORO
07. SUPER MARIO BROS DX
08. WARIOLAND 3
09. ZELDA: ORACLE OF SEASONS
10. ZELDA: ORACLE OF AGES

SUPER STREET FIGHTER II



▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

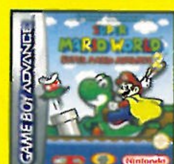
¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

SUPER MARIO WORLD



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación 85

TEKKEN





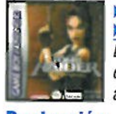
▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER





▸UBI SOFT ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 92

TUROK EVOLUTION



▸ACCLAIM ▸Acción
▸52,95 € ▸1-2 J

Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación 87

V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO LAND 4





▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no os permitirá pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses.

Puntuación 95

YUGI-OH (NUEVO) GBC

▸Konami ▸Juego de cartas
▸39,95 € ▸1-2 J

Si disfrutaste con «Pokémon Trading Card», no puedes perderte este título. Consiste en retar, con tu mazo de cartas, a una panda de rivales con mazos temáticos. A medida que los superes, irás ganado cartas. Y, por supuesto, podrás luchar e intercambiar cartas con otros jugadores por vía Link.

Puntuación 88

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHIS ISLAND
2. RAYMAN 3
3. SUPER MARIO WORLD
4. WARIOLAND 4
5. SUPER MARIO ADVANCE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. LEGEND OF ZELDA
2. METROID FUSION
3. GOLDEN SUN
4. DRAGON BALL
5. TOMB RAIDER

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. LAS DOS TORRES
2. CT SPECIAL FORCES
3. SPYRO: SEASON OF ICE
4. FINAL FIGHT ONE
5. TUROK EVOLUTION

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. FIFA 2003
4. TONY HAWK 3
5. DAVE MIRRA BMX 3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. BLACK BELT
4. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
5. TEKKEN

GAME BOY COLOR

1. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
2. YUGI-OH
3. DRAGON BALL Z
4. POKéMON CRISTAL
5. HAMTARO

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ De GBA no deben faltarte Metroid y Zelda; de GBC, recomendamos la experiencia de Yu-gi Oh. Eso.

▶▶ Cuatro nuevos capítulos, paso a paso.

▶▶ Conjuros avanzados para jugar con ventajas.

▶▶ Aprende dónde y cuándo usar los nuevos hechizos.

Nunca volverás a estar solo cuando entres en la oscuridad

EXCLUSIVO GAMECUBE

ETERNAL DARKNESS

TERCERA ENTREGA

Nuestra escabrosa historia va tomando forma y sentido a través de los nuevos niveles que se relatan este mes, pero los peligros acechan a aquel que sabe demasiado. Preparaos para conocer el más auténtico terror.

Paso a paso

ALEX 7

Alex se dirigió corriendo a la biblioteca, exactamente a la estantería donde había leído que estaba escondido el corazón de Mantorok, tras una novela acorde a tan oscuro relato. Recogió el corazón y subió a la segunda planta, encaminándose hacia la cristalera. Allí formuló el hechizo Anular magia en el color contrario al que la cristalera reflejaba, consiguiendo un nuevo capítulo del Tomo de la Eterna Oscuridad.

CAPÍTULO 7

■ Luther
■ Amiens, Francia, 1485 D.C.



El primer paso del monje fue encaminarse hacia la nave central, entrando por el portón que tenía delante. Una vez allí, avanzó entre las filas de bancos hasta encontrar... En la habitación donde Luther estaba cautivo, reparó en un cuadro colocado a la derecha de la sala y **se apoderó de la esmeralda que lo adornaba** [1]. Tras recibir la visita de su nuevo aliado, el monje cruzó la puerta desbloqueada y... **(Luther recibió el Tomo de la Eterna Oscuridad)** atravesó la sala de la entrada, subiendo por las escaleras que quedaban frente a él. Una vez arriba, salió por la puerta del piso superior y entró en la parte elevada de la nave central. Allí, el primer zombi (Mantorok) se incorporó ante su atónita mirada. Lo esquivó y salió por la puerta situada tras él. Subió las escaleras que llevaban hasta el campanario y tiró de la cuerda, haciendo sonar la campana y avisando a su aliado, que llegó poco después. Tras hablar con él, **recibió la "Llave de la torre antigua"** y volvió al piso inferior y a la nave central, esquivando de nuevo al zombi por el camino. Avanzó hasta que acabaron los bancos y giró a su izquierda, donde recogió una antorcha antes de entrar por la puerta del final [2]. En la nueva habitación **registró un baúl, encontrando una ballesta,** y miró entre las túnicas al fondo de la habitación, **apoderándose de la "Llave del cajón del púlpito".** Acto seguido volvió al altar y, a su derecha, encontró el púlpito, que abrió con la llave. En el cajón encontró la primera página de un diario y, en los bancos junto al púlpito, **una aljaba de saetas para la ballesta.** El paso siguiente fue aventurarse por las escaleras que bajaban tras el altar y girar a su izquierda en el pasillo de abajo, para entrar en la primera puerta. En el dormitorio encontró otra aljaba de saetas frente a la cama y **el libro de los relicarios** junto a ésta. Salió de allí y siguió adelante por el pasillo para girar a su derecha y **recoger una maza,** además de una nueva aljaba a su izquierda. No entró por la siguiente puerta, sino que dio media vuelta para subir y encaminarse a la puerta situada al final del corredor a la derecha del altar. Abrió dicha puerta con la **"Llave de la torre antigua"** y se encontró en una estructura, ya conocida por otros héroes anteriores, para presenciar cómo un quiebrahuesos poseía a un monje. Ajustició a monje y quiebrahuesos por igual antes de acercarse al pequeño altar del fondo y encontrar el pergamino del hechizo **"Escudo de energía".**

El pasadizo secreto de las tres gemas

Tras esto, cruzó la puerta situada bajo las escaleras para enfrentarse a un enemigo ya conocido y arrebatarle el rubí que poseía, además de su espada de doble filo. El combate consistió en golpes secos del monje a la cabeza del monstruo, buscando













siempre su espalda y sin caer en la tentación de encadenar golpes que diesen oportunidad a la espada de su enemigo. Salió de allí y subió las escaleras, encontrándose en una sala poblada por un quiebrahuesos. Tras hacerlo picadillo, recogió una **partitura junto a las escaleras y la segunda página del diario en el pupitre del centro.** Corrió hasta la nave central de nuevo para dirigirse al órgano y tocar las notas que indicaba la partitura. Tras hacerlo, el armario al otro lado del altar se abrió dejando al alcance de Luther **el círculo de poder de 5 runas** [3]. Volvió a bajar las escaleras tras el altar y, esta vez sí, se introdujo por la segunda puerta a la izquierda. Se encontró en una bodega con dos alacranes. Con sigilo, se dirigió al segundo barril de su derecha y comprobó que estaba hueco. Abrió la espita, revelando un **pasaje secreto al fondo de la bodega.** Se aventuró en el pasaje encontrándose con una bestia que tenía dentro un zafiro. Acabó con ella y colocó las **tres gemas en el pedestal del fondo de la habitación,** haciendo retirarse la tumba y abriendo un nuevo pasadizo. Por allí continuó su investigación, topándose con tres zombis (Mantorok) en el siguiente pasillo. Lo atravesó para entrar en una sala habitada por tres zombis más (Alineamiento), uno de ellos guardando una nueva runa (Pargon) **[Nuevo hechizo: Alineamiento, Tier, Aretak, Pargon, Pargon –Invocar al zombi-]** Cruzó un nuevo corredor bajando las escaleras y haciendo frente a un zombi (Mantorok). En la sala contigua fue testigo de un enfrentamiento entre bestias de distinto alineamiento y masacró al vencedor. En esa misma sala recogió una aljaba en el centro y salió por la puerta que quedaba a su izquierda, encontrándose en un pasillo con dos zombis (Mantorok). Avanzó hasta la siguiente sala para acabar con dos zombis (Alineamiento) antes de coger la aljaba que reposaba en la estantería de la izquierda y empujar la puerta del fondo para abrirla.

En las entrañas de la tenebrosa abadía

El siguiente pasillo estaba poblado por dos zombis (Alineamiento), y en la sala posterior acabó con otro más (Alineamiento) antes de apoderarse del **códice "Pargon" a la derecha y la tercera página del diario en el pequeño altar** [4]. Tras esto, desanduvo todo el camino hasta la **torre del campanario,** matando al zombi rebelde de la parte superior de la nave principal, para informar a su aliado. Éste le entregó la **"Daga de sacrificios"** tras informarle de sus sospechas sobre la seguridad dentro de la iglesia. Luther se dirigía raudo a la sala donde se pelearon las dos bestias, pues recordaba una estatua en la que la daga encajaría, pero por el camino encontró varios escollos: un zombi (Mantorok) antes de bajar de nuevo a la primera sala de su aventura, un quiebrahuesos en esa misma sala, dos zombis más (Mantorok) en la bodega, dos alacranes en la sala de las gemas, otro par de zombis (Mantorok) dos salas después, y un quiebrahuesos en la misma sala de la estatua del sacrificio. Mucha "comida" para uno solo. Tras utilizar la daga en la estatua, se descubrió una nueva puerta, por la que entró. Allí tuvo que utilizar un **hechizo "Anular Magia" de nivel cinco** en el color contrario al de las runas que aparecían grabadas en el suelo para poder continuar su camino [5]. Con el camino libre, se acercó hasta un pilar de sacrificios donde yacía el cadáver de su último aliado... Dos quiebrahuesos le cerraban el camino, pero se deshizo de ellos con facilidad y salió de nuevo a la habitación de la estatua de sacrificios. Corrió tras el oscuro monje, **abriendo la puerta con el símbolo circular** que hasta entonces había permanecido cerrada. Tras esto, tan sólo tuvo que cruzar tres corredores desiertos para enfrentarse a su destino...

ALEX 8

Al terminar de leer, Alex encontró una nota de Edward Roivas. Sus pasos se dirigieron a la sala del piano, pues la melodía del órgano le había dado una idea. Tocó la melodía de Luther en el piano usando la partitura y descubriendo [6] una nueva página del Tomo de la Eterna Oscuridad.

HECHIZOS CAP. 7, 8, 9, Y 10

Más y mejores conjuros

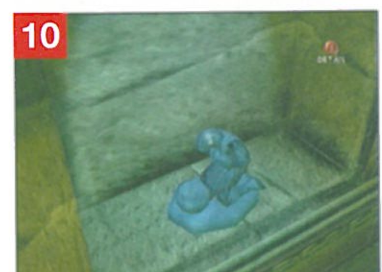
Ahora que tenemos en nuestras manos nuevos círculos de poder, los hechizos serán más potentes, aunque tardaremos más en formularlos, y los ataques enemigos los podrán interrumpir. Ya sabéis que sólo hay que añadir la runa Pargon tantas veces como sea necesario a los hechizos normales para formularlos con el círculo de poder de cinco o de siete. Y ahora, los hechizos que vamos a ver en estas fases:

- Anular Magia: Alineamiento, Nethlek, y Redgormor.
- Fuente de Energía: Alineamiento, Tier, y Redgormor.
- Invocar al Zombi: Alineamiento, Tier, Aretak, Pargon X 2.
- Invocar a la Bestia: Alineamiento, Tier, Aretak, Pargon X 4.


7


8


9

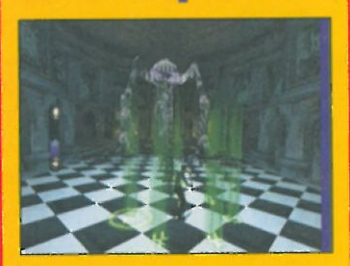

10


11


12

DALE AL GUARDIÁN

Enfrentamiento en el Capítulo 9



La lucha comenzó con algunos proyectiles lanzados por el guardián que Peter esquivó moviéndose rápidamente de lado a lado. Se dio cuenta de que, tras lanzarlos, su enemigo tenía que recobrar fuerzas y se sumía en un letargo que hacía que su cuerpo brillase. Sabiendo eso, atacó con el conjuro **"Ataque Mágico". Tan sólo tuvo que formularlo una vez en nivel siete**, midiendo bien el tiempo, para que el monstruo comenzase a invocar zombis. Peter esperó al fondo de la sala a que los tres zombis se presentasen para, acto seguido, lanzar otro "Ataque Mágico" de nivel siete que alcanzó a la criatura. Cuando el guardián cerró mucho el cerco, tuvo que esquivar los aplastamientos continuos y utilizar varias veces su "Ataque Mágico" de nivel tres para acabar definitivamente con él.

CAPÍTULO 8

■ Roberto
■ Oriente Medio, 1470 D.C.



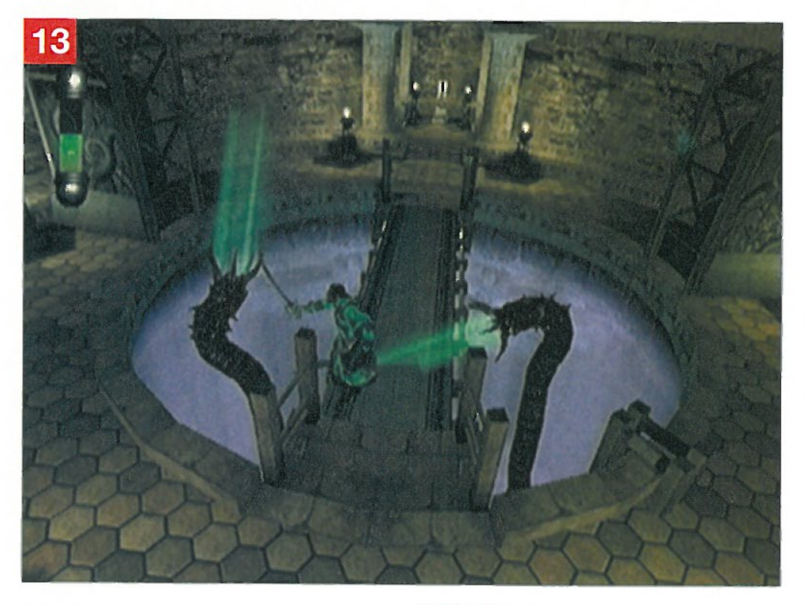
Roberto se introdujo en la excavación y subió las primeras escaleras. Cruzó una primera sala y bajó las escaleras del otro lado. Al bajar al siguiente túnel encontró al primer zombi (Alineamiento). Lo esquivó y siguió adelante para subir otras escaleras. La siguiente sala debía ser supervisada, por lo que se acercó a una columna y revisó el área. Acto seguido recogió una aljaba de saetas junto a la escalera de entrada y un saif junto a las escaleras de salida. Bajó y avanzó por el túnel para **activar una primera palanca que cerró la verja a su espalda** y abrió la de su izquierda. Fue atacado por un zombi (Alineamiento) y activó la palanca de su izquierda. El resultado fue la apertura de la verja de la derecha, liberando dos zombis más (Alineamiento). Acabó también con ellos y activó la palanca de la derecha, desbloqueando todas las verjas. Siguió adelante para acabar con tres zombis más (Mantorok) antes de subir las escaleras. En la siguiente sala, lo primero que hizo fue acercarse a la pared de la derecha y supervisar el lugar. Después cogió una aljaba tras las escaleras de entrada y una ballesta antes de la escalera de salida. Bajó las escaleras... **(Roberto recogió el Tomo de la Eterna Oscuridad)** y cruzó el siguiente túnel con cautela, pues había tres alacranes pululando por allí. Tras subir las escaleras tuvo que enfrentarse a un nuevo zombi (Alineamiento) y a un segador antes de recoger el **pergamino "Invocar al zombi"** en el centro de la sala [7]. Bajó las escaleras del otro lado y se encontró con una bestia en el siguiente túnel. Tras acabar con él, recogió otra aljaba frente a las escaleras de entrada.

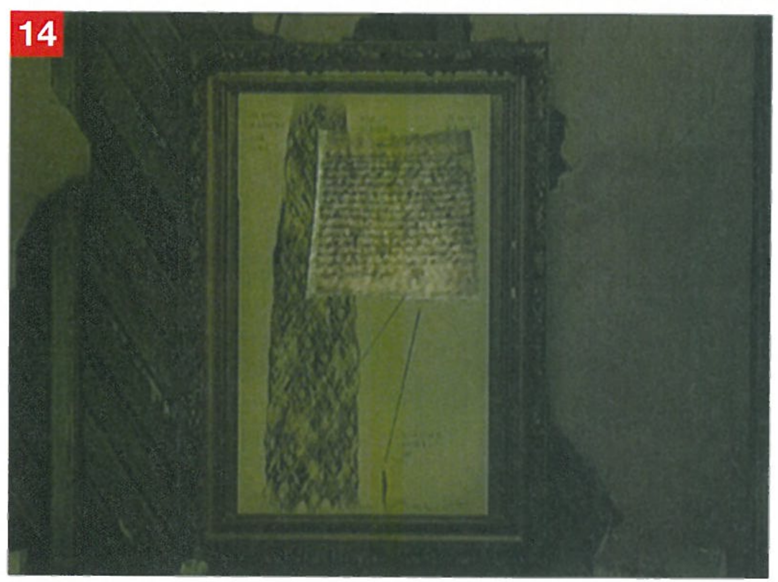
Un sacrificio aplastante

En la siguiente sala fue testigo del aplastamiento de un zombi, con el resultado de que una verja cerró una de las salidas de la sala. Utilizando el hechizo "Invocar al zombi" dirigió uno de estos monstruos hacia el lugar del aplastamiento para **pisar la baldosa maldita** [8]. La verja volvió a subir, pero Roberto decidió seguir por la puerta de su izquierda. Al otro lado le esperaban cuatro zombis (Alineamiento) antes de recoger una nueva aljaba que estaba en la pared de la derecha. Tras esto, bajó por las escaleras y esquivó dos alacranes en el siguiente pasillo. Al entrar en la sala contigua, le esperaban tres zombis (Alineamiento) y una bestia. La bestia estaba ocupada luchando con un zombi de otro alineamiento, por lo que acabó primero con los demás muertos y dejó que se golpeasen para rematar al ganador. Para coger la llave del centro de la sala tan sólo tuvo que **formular "Revelar lo oculto"** en el color contrario al del símbolo que aparecía bajo la llave, pero **con el círculo de poder de cinco.** Una pasarela se materializó y Roberto obtuvo la **"Llave del pasadizo olvidado"** [9]. Volvió al corredor anterior y, gracias al hechizo "Revelar lo oculto", pudo ver la **efigie labrada en zafiro** a la izquierda, antes de subir [10]. La cogió, subió por las escaleras, y se introdujo por la puerta de la derecha. Algo en el ambiente le hizo formular un hechizo "Campo energético" en el color contrario al del alineamiento enemigo antes de supervisar el lugar. Tras hacerlo, los tres obreros se lanzaron contra él, pero chocaban contra el campo [11]. Descubrió que los tres estaban poseídos por quiebrahuesos. Salió de allí para utilizar la "Llave del pasadizo olvidado" en la puerta grande de la sala. Tras el primer recodo, encontró un campo de fuerza, de modo que formuló un **hechizo "Escudo de energía" de nivel cinco y cruzó el corredor** a toda prisa [12].

Gusanos en la mente

En la sala siguiente, una verja le cerró la salida. Roberto se acercó al pozo y **cortó la cuerda que sujetaba el puente,** a la derecha. Al ir a cruzarlo, dos gusanos salieron del pozo [13], pero sólo tuvo que golpearlos una vez para que volviesen a esconderse. En mitad del puente, supervisó el





lugar. Lo atravesó, activó la palanca, y volvió a la sala donde los zombis fueron aplastados. Una vez allí, bajó por las escaleras que antes estaban protegidas por la verja, y se encontró en un túnel con un zombi (Mantorok) y un segador. Al llegar a la sala siguiente recogió un artefacto, una efigie labrada en rubí, y supervisó el lugar. Por último volvió al principio para informar a sus superiores de todo lo que había ocurrido...

ALEX 9

Terminando su ávida lectura, Alex se acercó al cuadro de la horrorosa torre humana que colgaba de una de las paredes del despacho secreto, a la derecha de la chimenea [14]. Una vez allí, supervisó el área con la ayuda del espíritu de Roberto y descubrió una nueva página del Tomo de la Eterna Oscuridad. De nuevo, abrió el maldito libro...

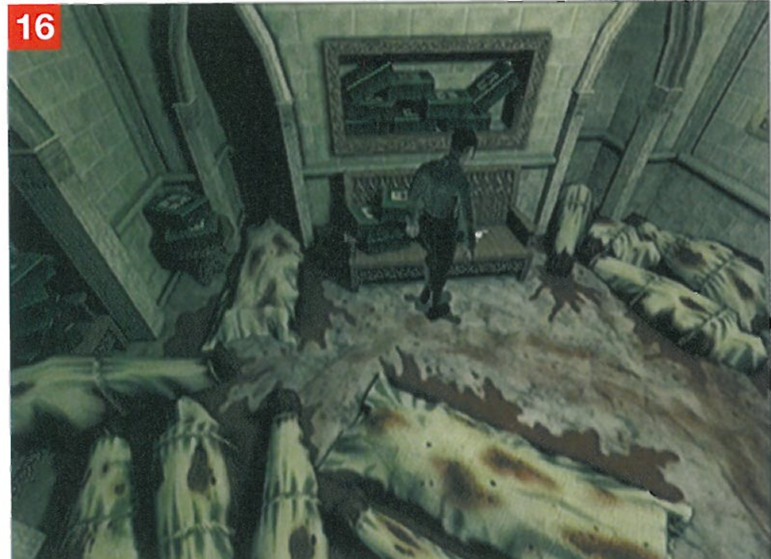
CAPÍTULO 9

- Peter
- Amiens, Francia, 1916 D.C.



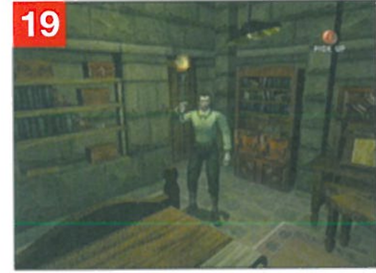
El periodista se volvió y cogió una carta que estaba sobre la mesa a su espalda. Luego se acercó al altar y **recogió un sobre sellado en el púlpito,** a la derecha del altar. Lo abrió, obteniendo unas órdenes dirigidas a algún soldado. Salió de allí por el lado opuesto al altar, cruzando toda la nave y encontrándose en la **entrada de la iglesia.** Allí había otra puerta custodiada por un soldado, pero Peter decidió continuar justo por el lado contrario, subiendo las escaleras. Cruzó la habitación de arriba y también la parte superior de la nave central. En el siguiente pasillo, **Peter encontró una segunda carta del soldado** a la derecha de la puerta de entrada [15].













CONSEJOS AVANZADOS

Apréndete estos conjuros

Un aventurero que domine los conjuros tiene siempre una gran ventaja sobre otro que se limite a pasar por las fases arma en ristre y disparando a todo lo que se mueva. Hay algunos hechizos realmente útiles que hacen de algunos capítulos auténticos paseos. Como estos conjuros:

- **Revelar lo oculto:** Formulado en el alineamiento de Mantorok, es la mejor ayuda contra los enemigos, excepto los alacranes, que son ciegos, o los guardianes, que verán igual al hechicero. Los demás permanecerán quietos, sin atacar, esperando que los borremos del mapa aunque sea a puñetazos.
- **Encantar objeto:** Mantener tu arma encantada es crucial para acabar con los enemigos rápidamente. Encantar en Mantorok conlleva un envenenamiento interesante, pero lo es más llevarla encantada en el color contrario al del enemigo que hayamos escogido, pues serán los que más encontremos.
- **Escudo de energía:** Repelerá a los enemigos cuando intenten atacarnos.

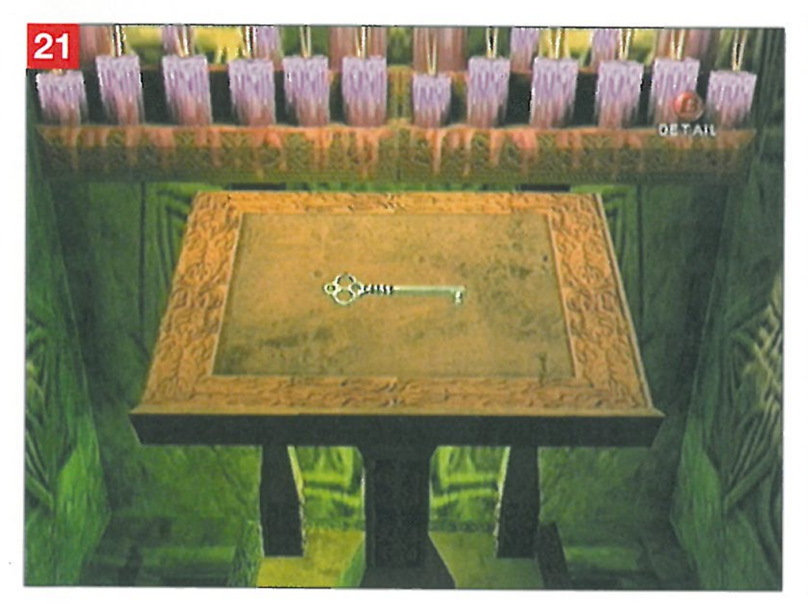
A continuación volvió a la entrada y entregó las órdenes al único soldado de la estancia, resultando que éste tenía que estar en el frente. Con el camino libre, Peter entró en la habitación que custodiaba [16]. Allí **encontró un revolver** que guardó. Al volver a la puerta para salir de allí a tientas... **(Peter recogió el Tomo de la Eterna Oscuridad)** Antes de salir de esa habitación, Peter formuló un hechizo "Revelar lo oculto" en el alineamiento Mantorok, resultando invisible a sus enemigos y pudiendo hacerles frente a **simples puñetazos hasta que encontrase un arma contundente** [17]. Tras estos preparativos salió de la habitación, encontrando un quiebrahuesos en la entrada. Se acercó y dirigió unos cuantos **puñetazos a su cabeza,** comprobando que podía acabar así con ellos. Se dirigió después a la nave central. Al entrar, un temible quiebrahuesos poseyó a una enfermera, y el periodista tuvo que encargarse de ella, al igual que de otro par de quiebrahuesos antes de **llegar al altar y recoger un rifle.** Acto seguido salió por la puerta del corredor de la derecha.

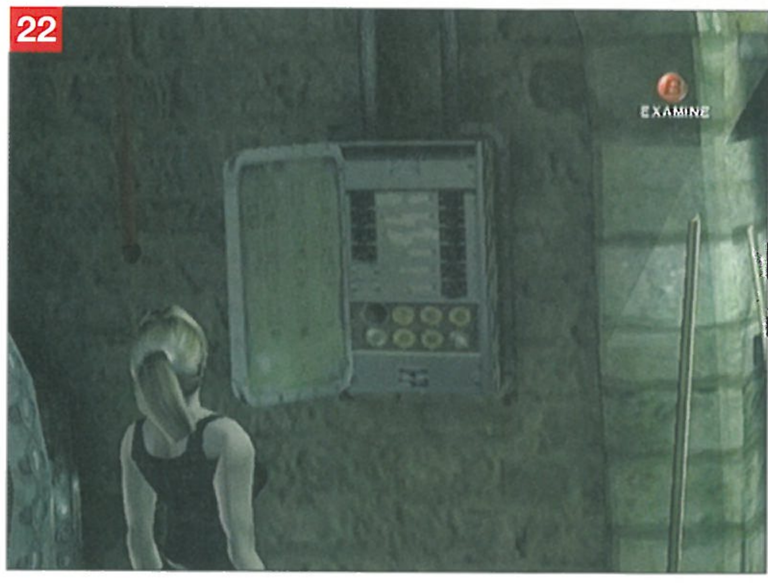
Por lugares conocidos

En la antigua capilla tuvo que liberar a otra enfermera de su tormento y, un poco más adelante, a otro temible quiebrahuesos. Subió las escaleras y recogió **balas de revólver y una espada de doble filo en la desierta habitación.** Volvió a bajar y entró en la puerta bajo las escaleras, donde luchó contra cuatro zombis (1 Mantorok, 3 Alineamiento) antes de coger toda la munición de la habitación y la antorcha del fondo [18]. Volvió al altar y bajó las escaleras situadas detrás. En el siguiente pasillo giró a la izquierda a la primera oportunidad y entró en la puerta de la izquierda para recoger munición de revólver. Volvió a salir y se introdujo por la puerta de la derecha [19]. Allí cogió **balas de rifle frente a la cama** y volvió a salir para avanzar por el pasillo. Al fondo y a la derecha recogió munición para el rifle, al igual que junto a la puerta de la izquierda por la que salió. En la bodega se introdujo por la puerta de la izquierda, y entró en la habitación de la caldera. Allí giró la válvula antes de **formular un hechizo "Invocar al alacrán",** al que hizo pasar por el pequeño hueco de la pared de la izquierda. El alacrán encontró un cadáver apoyado contra la puerta al otro lado, y lo hizo desaparecer picándole [20]. Peter, con la puerta desbloqueada, se introdujo en la carbonera y se hizo con el **círculo de poder de siete puntos.** Salió a la bodega y entró en la puerta de la derecha, encontrándose con el **generador y munición de rifle sobre unos barriles.** Lo siguiente fue acercarse a la **caja de los fusibles y utilizar su penique de la suerte** para que hiciese la función del fusible perdido. Tras esto, se acercó al generador y pulsó la palanca, haciendo que volviera la luz. Cuando volvió a salir a la nave principal encontró hasta tres quiebrahuesos esperándole. Tras acabar con ellos se dirigió a la izquierda del altar, al órgano, para **recoger una partitura rota.** Tocó en el teclado la oscura melodía que ya ha aparecido en este relato y abrió **el armario de la derecha, que tenía un picaporte.**

Un nuevo nivel de hechicería

A continuación se dirigió al corredor situado a la izquierda del altar y usó un **hechizo "Revelar lo oculto" de nivel siete en el color contrario al del símbolo en la pared,** haciendo aparecer una puerta. Le colocó el picaporte y la cruzó. Recogió la munición en la siguiente sala antes de bajar las escaleras. Abajo cruzó un desierto corredor antes de entrar en una sala poblada por cuatro zombis (Alineamiento), dos de ellos poseídos por quiebrahuesos. De nuevo cruzó un pasillo desierto para llegar a otra sala en la que esperaban dos zombis (Alineamiento) y una bestia. Tras despedazarlos salió por la puerta que quedaba a su izquierda al entrar. Esquivó un par de alacranes en el siguiente pasillo y, entrando en la siguiente sala, encontró otro quiebrahuesos. Recogió **la tercera carta del soldado** en la mesa antes de empujar la puerta del fondo. En el





pasillo siguiente esperaba otro alacrán, y en la sala contigua, un zombi (Alineamiento), además de otro alacrán. **Se acercó al grotesco altar y recogió una llave** [21] antes de volver a la sala donde había acabado con la última bestia. Entró por la puerta situada a la derecha del portón con el extraño símbolo circular y tuvo que acabar con tres alacranes más antes de poder **recoger la botella de elixir mágico que rellenaría por completo su poder mágico en el pilar de sacrificios.** Salió de allí y utilizó la llave en la puerta con el símbolo circular antes de entrar. En el pasillo siguiente luchó con tres zombis (Alineamiento) para pasar al siguiente corredor con escaleras. Las bajó recogiendo munición de rifle en el primer rellano. Al llegar abajo recogió el **"Ataque Mágico"** antes de salir por la puerta y cruzar otro pasillo.

ALEX 10

Alex despegó el penique de la suerte de la página y a continuación se dirigió a la biblioteca. Habló con el fantasma para recoger la llave del sótano, al que accedió abriendo la puerta a la derecha de las escaleras, en el recibidor. En el sótano recogió gran cantidad de munición, además de una escopeta colgada a la izquierda de las escaleras. A continuación abrió la caja de fusibles, metió el penique, y activó los fusibles [22], dando luz a la habitación del segundo piso que, hasta ahora, había permanecido a oscuras. Subió allí y recogió una hoja manuscrita por Maximilian Roivas sobre el baúl. Por último, abrió el armarito sobre el lavabo para encontrar una página del Tomo de la Eterna Oscuridad.













CAPÍTULO 10

- Edward M. Roivas
- Estado de la familia Roivas, Rhode Island, 1952 D.C.



Edward se dirigió a la repisa de su chimenea y recogió la **crónica de la familia Roivas.** Lo abrió y encontró dentro un **minutero.** Se dirigió a la cocina y recogió munición para revólver junto a la despensa. La siguiente **sala que visitó fue la del piano,** recogiendo un **sable tras la mesa** [23]. Subió al segundo piso y se introdujo en la **habitación con la bandera estadounidense.** Recogió la diversa munición sobre el escritorio y una **segunda crónica de la familia Roivas junto a la cama** [24]. Abrió la crónica para encontrar una aguja horaria. Se encaminó a la biblioteca pero, antes de ponerlas en el carillón, recogió en una silla el **pergamino "Fuente de energía".** Puso el carillón a las **tres y treintaytres para abrir el camino al despacho secreto.** En el despacho recogió toda la munición, además del revólver junto a la puerta y, por último, el **Tomo de la Eterna Oscuridad en el escritorio.** Volvió a la biblioteca y **esquivó a la criada endemoniada para examinar el jarrón roto,** encontrando la parte inferior de la **llave del sótano.** Teniendo en cuenta la naturaleza del **vampiro invisible** que acababa de ver, Edward entendió que podría divisarlo si hacía un encantamiento "Revelar lo oculto" en el color contrario a su enemigo. El vampiro volvió a atacar en la habitación de la derecha del piso superior. Edward se dirigió raudo hacia allí y atacó al vampiro hasta que se marchó, con lo que salvó la vida de su criado [25]. Habló después con él y éste le dio la **llave del armero. Edward se dirigió a la habitación de la bandera** y abrió el armero con ella, haciéndose con un rifle de gran calibre. En esa sala fue el siguiente ataque del vampiro, que repelió igual que el primero. El criado, en esta ocasión, lo obsequió con munición. El tercer ataque se produjo en el recibidor, pero Edward estaba esperándole y algunos cuentan que ni tan siquiera le dejó amenazar la vida de los criados, sino que lo interceptó y venció por tercera vez. En su huida, **el vampiro dejó caer la parte superior de la llave del sótano.** Juntó las dos mitades y **les aplicó el hechizo "Encantar objeto"** para reparar la llave. Encantó su arma en el color contrario a su enemigo y bajó al sótano. Allí encontró al vampiro y también al tótem del que se alimentaba. Atacó al tótem con el arma encantada hasta convertirlo en pedazos [26] y después se ocupó del vampiro. Tras darle muerte, recogió toda la munición del sótano además de la escopeta de dos cañones que estaba a la derecha de la escalera y el **pergamino "Invocar a la bestia"** en la estantería junto a la recién descubierta escalera. Bajó para encontrarse con una gran escalera de caracol por la cual descendió. Abajo le esperaban dos bestias guardando las puertas de la ciudad. Tras cruzar la verja aún tuvo que deshacerse de otra bestia y de un guardián antes de poder acceder a la sala de las runas. Empezó activando la primera a su izquierda y siguió en el sentido de las agujas del reloj.

Las nueve torres

Al activarla, entró en el transportador del centro de la sala y subió a la **primera torre, donde puso una runa Pargon.** De vuelta en el transportador se encontró con dos bestias. Se puso entre ellas para esquivar sus rayos hasta que se acercaron lo suficiente [27]. Entonces salió corriendo poniendo distancia entre él y las bestias, de modo que se peleasen entre ellas. Acabó con el ganador y accionó la palanca del fondo para poder salir por la izquierda. Volvió a la sala de las runas y accionó la segunda. **En la torre puso la runa Redgormor y volvió al transportador para encontrarse frente a un rio de sangre** junto al cual esperaba una bestia y varios alacranes. Cruzó el puente para activar la palanca y salió por su derecha. Volvió a la sala de las runas para entrar en el siguiente transportador. En la torre puso Pargon y volvió al transportador, encontrándose en una sala en la que accedió fácilmente a la palanca pero, al accionarla, tuvo que enfrentarse a un alacrán, un zombi (Alineamiento), y una bestia. **Salió de allí y volvió para activar la cuarta runa. En la torre puso Pargon** y se transportó a una sala donde activó la palanca en el centro y salió por abajo. Al activar la quinta runa encontró un alacrán en la torre, donde puso el alineamiento contrario a su enemigo. Encantó su arma antes de salir de la torre para hacer frente al guardián de la sala siguiente [28]. Subió las escaleras, activó la palanca y salió de allí. **La sexta runa era Pargon** y, al volver de la torre, encontró tres alacranes que se interponían entre la palanca situada arriba y él. **Salió y activó la séptima runa.** Puso Pargon en la torre y se armó con sus mejores hechizos para enfrentarse al guardián y a los dos zombis (Mantorok) antes de activar la palanca y salir de allí. La **octava torre** estaba custodiada por un alacrán y la **runa era Nethlek.** Al volver al transportador se las vio con otro guardián antes de subir las escaleras de la derecha, activar la palanca, y salir por arriba. La última torre deseaba runa Pargon. Al volver en el transportador tuvo que vencer a un alacrán, una bestia, y un guardián, todo en la misma sala. Para salir activó la palanca junto al guardián. Al entrar en la sala que da acceso a las runas, tomó el camino de la mansión, salió por la verja y subió las grandes escaleras de caracol.



- Solución completa del Tren y el Centro de Formación.
- Mapas con todos los objetos.
- Informe con la mejor estrategia para derrotar a cada enemigo.

Descubre todos los misterios de Resident Evil, partiendo de "Zero"

RESIDENT EVIL ZERO

PRIMERA ENTREGA

EXCLUSIVO GAMECUBE

¿Preparado para meterte en un tren oscuro? ¿preparado para recorrer los vagones repletos de desdichados pasajeros fallecidos? ¿preparado para verlos levant...? ¿Dónde vas? ¡Quieto ahí! Si te has comprado el juego, algún día tendrás que echarle valor, hombre. Venga, que te llevamos de la mano.

El Tren: Ecliptic Express

Respira hondo, suelta la mano y agarra la pistola. A partir de ahora debes tener en cuenta que cualquiera de los cadáveres que verás por ahí tirados, podría levantarse con intención de probar tus carnes. Pero no te inquietes por tu tremenda soledad, porque muy pronto tendrás compañía. Billy Coen está esperándote muy cerca, dispuesto a ayudarte tanto en la resolución de puzzles, como en quitarte de encima a los muert... ¡Vuelve aquí y entra ya, flan con patas!



1 En busca de algún superviviente

Una vez dentro del tren entra por la puerta de la izquierda, mata de dos tiros al zombi que tienes a tu espalda y sigue avanzando. Ve al final del tren y quítale al cadáver **la Llave del vagón restaurante.** Elimina a los perros antes de que te arranquen la cara a mordiscos y registra a tu compañero moribundo para obtener balas. Entra en 4 y 5



2 A jugar con Billy

Mata a los zombis de 2 y dirígete a 6. Después de hablar con Billy, coge el Aviso para Supervisores y sube por las escaleras. Destruye al guitarrista (vale que no lo es, pero tendría futuro, ¿no?) y sube por las escaleras del final, sólo con Rebecca. Desplázate hasta el final del techo para unir los cables. Recoge los objetos y **utiliza el ascensor de servicio** para meter la llave del revisor. Ahora **juega con Billy.**

Piso bajo

ÓRDENES DE INVESTIGACIÓN

TARJETA MAGNÉTICA

LLAVE DEL RESTAURANTE

DIARIO DEL PASAJERO

GANCHO

ANILLA DORADA

TANQUE DE GASOLINA

AVISO PARA LOS SUPERVISORES

BOTELLAS VACÍA

MUNICIÓN DE ESCOPETA

Primer piso

LLAVE DEL REVISOR

Techo

Primer piso

JOYERO

ACCIONADOR DEL PANEL

RIFLE

MUNICIÓN DE ESCOPETA

Techo

LOS SÍMBOLOS EN LOS MAPAS

Planta verde. Usándola recuperas 1/3 de la energía total.

Planta azul. Úsala cuando te hayan envenenado.

Planta roja. Multiplica por tres el efecto de las plantas verdes.

Spray. Usándolo recuperas toda la barra de energía.

Granada. Munición especial para el lanzagranadas.

Machete. Para que Rebecca se pueda defender a puñaladas.

Cinta de máquina. Úsala en las máquinas de escribir para salvar.

Máquina de escribir. Los puntos donde salvar la partida.

Munición de pistola. Combínala con la pistola de Billy o Rebecca.



3 Ayudar a Rebecca

Dirígete al ascensor de servicio de 9 y coge **la llave del revisor.** Vuelve a 3 y usa la llave para entrar en 10. Coge el Mapa, el Maletín y otros objetos y pulsa el interruptor para que baje la escalera. Sube por ella y ve a 12 para coger el picahielos y armas más potentes en 18. Ahora sal a 11 y mata al escorpión. La mejor manera consiste en **dispararle sólo a la cabeza, hacia abajo,** y "olvidarse" de las pinzas y el aguijón. Vamos, que esquives las pinzas y te alejes si va a pegar un aguijonazo, pero sólo gastes munición cuando estés cerca, y apuntando al "careto". Recoge el accionador del panel y vuelve a bajar por las escaleras para ir a 9 y meter el picahielos en el ascensor de servicio. Ahora **juega con Rebecca.**



4 Consigue el gancho

Sal de la habitación con la ayuda del picahielos y baja por las escaleras para encontrarte con Billy en 9. Ahora **juega con los dos** y utiliza el accionador del panel junto a la nevera, para arrastrarte por el conducto. Recoge los objetos que sean necesarios y combina la Anilla dorada con el Maletín. Entra en 15 y **separa a los "protas" para situar a uno en la palanca y a otro en el gancho.** Una vez colocados acciona la palanca y rápidamente **cambia de jugador para poder coger el gancho.** Entra de nuevo en la cocina, mata al zombi que sale de la nevera y coge **las botellas para combinar con la gasolina** y obtener un nuevo arma: el cóctel Molotov. Ve a la ventana que hay en 2 y utiliza el Gancho.



5 Para parar un tren

Salta por el roto del vagón y acaba con el zombi. Coge el Joyero del armario y examínalo. Combina la anilla con el Maletín y examínalo para **conseguir la Tarjeta Azul del vagón principal.** Baja por las escaleras para reclutar a Billy en 2. Ahora ve con los dos al final de 3 y utiliza la Tarjeta. Una vez en 20 **coge la Tarjeta Magnética y corre** hasta 15 para usarla. Eso sí, tendrás que deshacerte de algunos zombis por el camino, incluido tu compañero Edward. Para activar el panel tendrás que pulsar diez dígitos para, sumándolos, conseguir el número que aparece en la pantalla. Por ejemplo, si en la pantalla sale 36, tendrás que pulsar ocho veces 4 y dos veces 2. Si sale 81, nueve veces 8 y una vez 9.

Centro de Formación

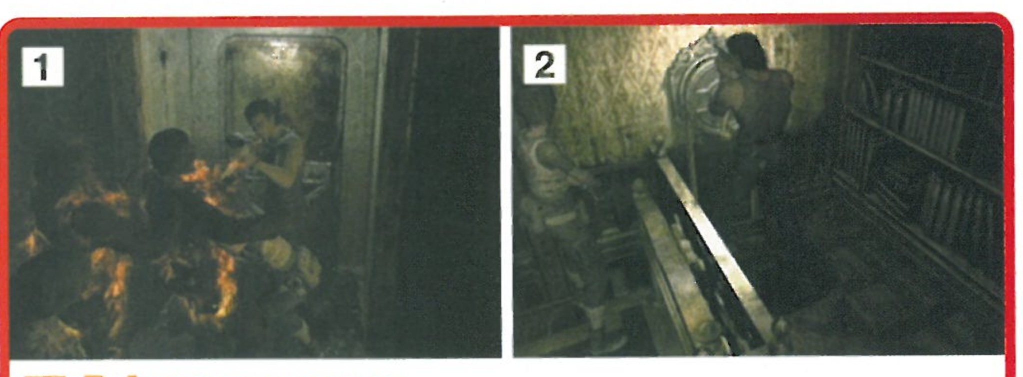
1

Centro de Formación 1p

ESTATUA NEGRA
ESCOPETA
TANQUE DE GASOLINA
16
15
GAS DE ENCENDEDO
DISCO MO
IMÁGEN DE MICROFILM
14
BOTELI VACÍA
13
23
2
21
22
TANQUE DE GASOLINA
46
LÁPIDA DE DISCIPLINA

Centro de Formación

¿Te pones de los nervios cuando oyes un tren? ¿Abres el frigorífico con un bastón, por si los zombis? ¿Has decidido que llamarás a tu primer vástago Billy o Rebecca? Pues, si el tren te ha supuesto una experiencia horrorosa, prepárate a adentrarte en una mansión que Umbrella denomina Centro de Formación. Aunque más debiera llamarse Centro de Deformación. Porque además de zombis, te esperan unas criaturas enormes que... ¡¿Otra vez corriendo?! ¡Pues compra el pan, ya si eso! ¡¡Y huevos!!



1 Primeros pasos

Acaba con todos los zombis **(1)** y recoge los objetos que creas que te harán falta, "por ejemplo" (estas comillas quieren dar a entender que tienes que cogerlo obligatoriamente) el Gancho. Atraviesa el agua y sube por la escalera para aparecer en la mansión. Dirígete a 4(2p) y **coge el informe y la Palanca del cigüeñal,** ahora ve a 5(2p) para coger los objetos y seguidamente a 7(2p). Entrega a Rebecca la escopeta con munición y **separa a los jugadores.** Coloca a Rebecca en el ascensor y, con Billy, **usa la palanca del Cigüeñal en el agujero cuadrado para elevar a Rebecca (2).** Mata a los invertebrados y sal por la puerta. Corre hasta la siguiente puerta para que no te castiguen los cuervos. Baja por el pasillo de las escaleras y entra en 12. Mata a los insectos y coge todos los objetos que hay en la habitación. Te harán falta. Sal y desatranca la puerta que da a 3(2p).



2 Buscando la llave de fuego

Una vez hecho el paso anterior, **juega con Billy para llevártelo donde está Rebecca** (Avanza por 5 y 3 para llegar a 11). Ahora sube a 10 con los dos personajes y baja a Rebecca por las escaleras metálicas hasta la jaula. Respecto a **Billy, que ponga la máquina de la cadena en funcionamiento.** Coge la llave con Rebecca y mata al Ciempiés con Billy y tus mejores armas. Por supuesto, debes intentar disparar apuntando hacia donde esté su cabeza. A veces se yergue, el bicho. Entra en 13(1p) y coge las balas, mata a los zombis y entra a 14(1p). Pilla **el gas de encendedor y combínalo con el mechero de Billy.**

Centro de Formación 2p

DIARIO
ALA NEGRA
MUNICIÓN DE ESCOPETA
AGUJA DE HIERRO
IARIO DEL ECRETARIO
ALAS DE ÁNGEL
MICROFILM
MAPA
AVISO A TODO EL PERSONAL
SUSTANCIA QUÍMICA VERDE
PALANCA DEL CIGÜEÑAL
BOTELLAS
LANZAGRANADAS
MUNICIÓN DE ESCOPETA
MICROFILM B
PALANCA DEL TORNO
ESTATUA BLANCA
MUNICIÓN DE ESCOPETA
MUNICIÓN DE MAGNUM
BOTELLAS
BATERÍA
LÁPIDA DE OBEDIENCIA
MUNICIÓN DE ESCOPETA
MUNICIÓN DE ESCOPETA

25 24 18 26 19 6 7 4 3 5 17 45 44 43 12 42 11 40 41 20



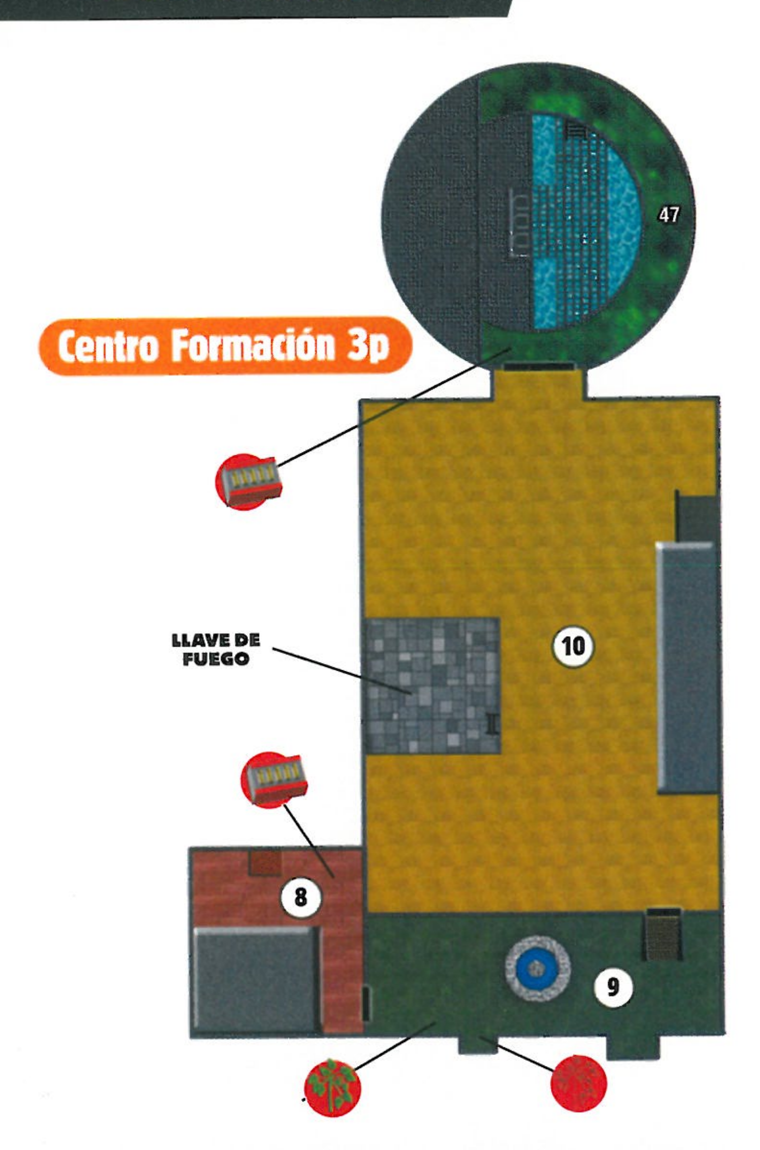
3 Aguja de hierro y estatua del bien

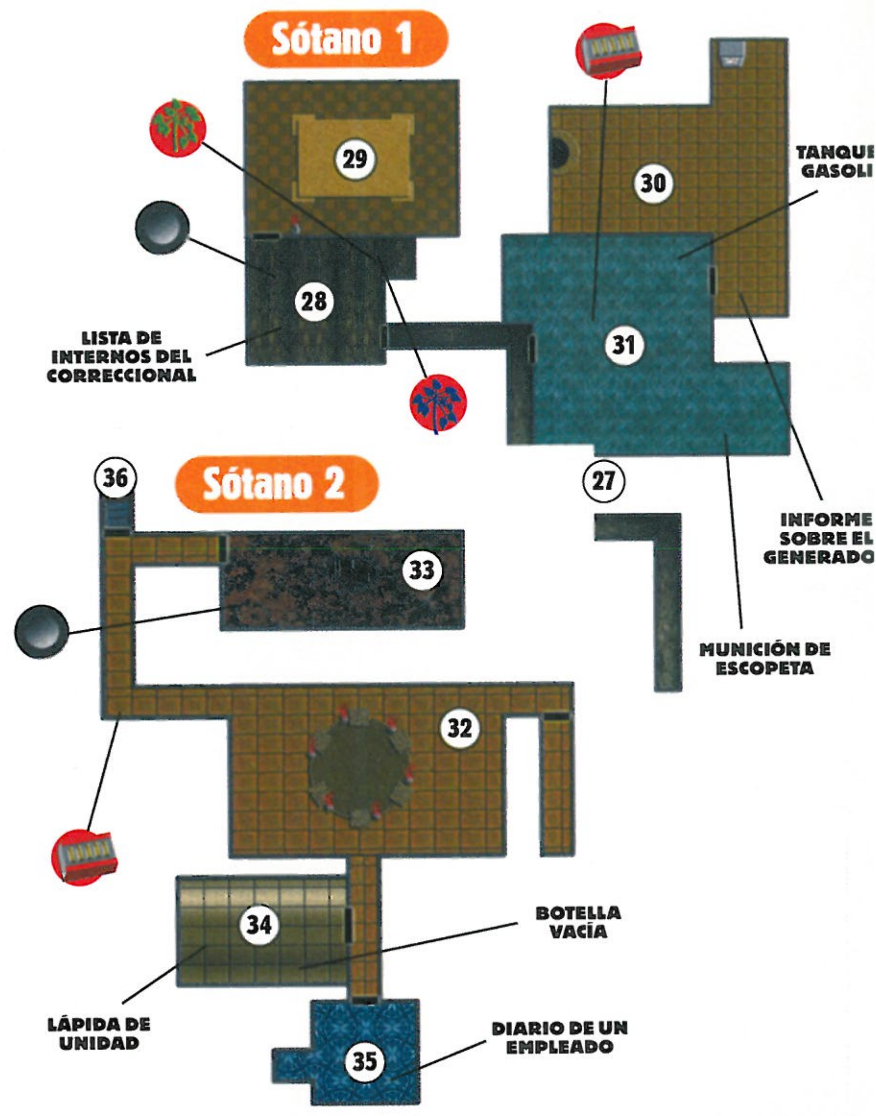
Avanza hasta 16(1p) para limpiar la habitación de objetos y zombis. Sube por la escalera y desatranca la puerta que da a 5(2p) para cruzarla y avanzar a 18(2p). Empuja la mesa hasta la cabeza de ciervo y enciende la luz, ahora **podrás coger la aguja de hierro.** Dirígete a 7(2p) y utiliza el mechero en la vela que hay junto a la puerta y entra por ella. Acaba con los zombis y sube a Billy a la zona más elevada para **empujar la estantería y coger el Libro del Bien.** Examínalo y **combina las alas de Ángel con la Estatua Blanca** para conseguir la Estatua del Bien. Colócala en la Balanza que has visto en 3(2p).

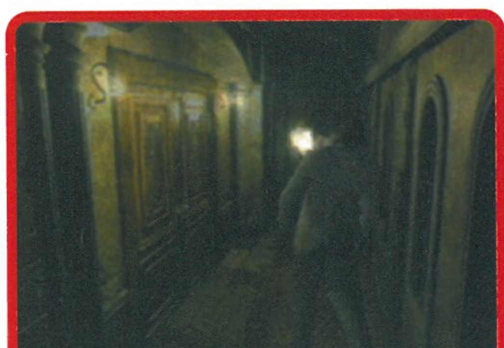


4 Abriendo puertas

Dirígete a 8(3p) avanzando por 11(2p) y colócate junto al reloj para usar la Aguja de Hierro. **Mueve las manecillas (1) para que sean las 8:15.** Ahora ve a 20(2p) para recoger los objetos y dirígete a 23(1p) con los dos Microfilms. Aniquila a los muertos e inserta los Microfilms en el proyector para **coger el Disco MO y la imagen del Microfilm (2).** Sube a 5(2p) y mete el Disco MO en el ordenador de la sala de conferencias para ver la contraseña **(3).** Una vez que sabes la contraseña, mira la imagen del Microfilm y **coloca por separado a Billy y Rebecca en las pantallas con los números adecuados (4).** Pulsamos en ellos y... Se abrirán las puertas de las armaduras.







5 Estatua negra

Muévete hasta 24(2p) y deshazte de los zombis para entrar en 25(2p). Arrastra sólo el Rey para conseguir hacer **una réplica de la partida que hay en el ajedrez del escritorio.** Si mueves otra ficha que no sea el Rey, la habitación empezará a llenarse gas venenoso, cosa que no conviene a nuestros protagonistas ni a cualquier bicho viviente, en general. **Examina el libro y conseguirás el Ala Negra.** Entra en 26(2p), mata a los zombis y, con Rebecca, **coge la Sustancia Química Verde.** Vuelve a 3(2p) y combina el Ala Negra con la Estatua Negra para conseguir la Estatua del Mal y colocarla en la balanza. Hala.



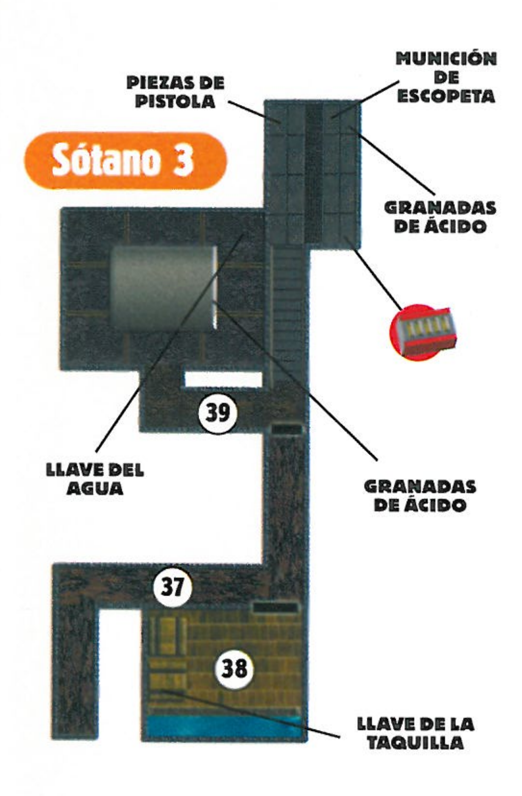
6 Lápida de Unidad

Entra por el pasillo del cuadro y dirígete a 28(s1). Pilla los objetos de valor y, si eso, guarda la partida. Entra a 29(s1) y sube a Rebecca hasta el conducto de ventilación. En 30(s1) **coge el informe sobre el generador** y ve a ajustar el panel: 1 y 2 arriba, 3 abajo, 4 y 5 arriba. Entra con Billy a 31(s1) a recoger los objetos y sube al centro de formación. Ve a 15(1p) para bajar por las escaleras. Mata a los monos de 32(s2) y ve a 33(s2). Allí está Rebecca. En 32(s2) resuelve el puzzle con el orden: **ciervo, lobo, caballo, pantera, serpiente y aguila.** Entra en 34(s2) y coge al menos la Lápida de Unidad. Ve a 35(s2).



7 Llave del agua

Muévete hasta 36(s2) y baja por las escaleras hasta 38(s3) para coger la llave de la taquilla. A los bichos, por supuesto... no, nada de acunarlos entre los brazos, ¡te los cargas a tiros! Avanza hasta 39(s3) y sube por las escaleras para cargarte de munición y abrir la taquilla con la llave que anteriormente cogiste. Examina el Maletín y **gira la esfera con esta combinación: 3-8-5.** Combina las piezas que has logrado con la pistola. Baja sólo a Billy donde están las rejas. Rebecca, que oprima el panel de mandos para **que Billy llegue al botón rojo y abra la reja pequeña.** Destruye a los hunters y coge la llave.





8 Lápidas de Obediencia y Disciplina

Sube a 12(2p) y utiliza la llave en la puerta azul. Entra en 41(2p) y mata al zombi mutante para coger la Palanca del Torno. Mata al "otro" que hay en el pasillo. Entra en 42(2p) para ver cómo toca Billy el piano. Cuando se abra la pared, mete sólo a Rebecca a recoger los objetos. Una vez hayas cogido la Batería cambia a Billy para que toque de nuevo el piano. Avanza hasta 44(2p) y utiliza la Palanca en el Torno, ahora **tienes la Lápida de Obediencia.** Entra a 45(2p) a por objetos. Dirígete al salón principal 2(1p) y entra a **46(1p). Coloca la Batería en el ascensor y utilízalo.** Súbete a la caja para pasar al otro lado y arrástrala hasta la columna que sostiene la Lápida. Súbete a la caja y consigue la última Lápida. Vuelve a entrar en la mansión y dirígete a **47(3p) para colocar las tres Lápidas.** Ve por 11(2p) y no te olvides de llevar el Gancho… y cambiar de disco. ¡Jua, jua, jua! (esto es una carcajada de malo de película, de esos).

LOS ENEMIGOS DE RESIDENT EVIL ZERO

En tus andanzas por el tortuoso camino desde la idiocia hasta la victoria, te encontrarás con un "puñao" de bichos. Cada tipo de enemigo requiere una estrategia distinta, aunque, en esencia, todos caerán pegándoles tiros. Para que no andes lanzando granadas a las sanguijuelas, e incluso viceversa, te ofrecemos este completo informe de víctimas del maldito virus. Y léelo tranquilo, que aquí no muerden.

■ ARAÑAS GIGANTES

También fueron infectadas con el virus, potenciando su tamaño y veneno. Cuando están en tierra firme llegan a ser extremadamente eficaces. Su tamaño y la angostura de **los pasillos te harán presa fácil** para sus extremidades venenosas, y una vez dejadas atrás pueden llegar a escupir el veneno. Puedes **derribarlas a escopetazos o armas superiores.** También puedes probar a esquivarlas, claro.



■ PLAGUE CRAWLER

Al igual que todos los insectos, no han sufrido cambios genéticos durante milenios. Por ello se manipuló el ADN de varios insectos para conseguir este espécimen con un aumento de energía y mayor agresividad. **Mide unos dos metros** y sus patas delanteras son como los brazos de mamá: ¡siempre quieren abrazarte! Recomendamos **utilizar la escopeta o arma superior** para machacarlos.



■ ZOMBIS

Es uno de los enemigos más comunes de todas las entregas de RE. Antes de que fueran infectados con el virus eran humanos, y su **voraz apetito por la carne humana** es su razón de "vivir". La forma de asegurarse que están muertos es **ver un charco de sangre a su alrededor.** A otros los verás tumbados en el suelo, aparentemente muertos. Pero no te fíes. También nos toparemos con **zombis que mutan** para y desarrollan nuevas habilidades, como por ejemplo el "brazo de muelle", que abarca largas distancias. La forma más rápida y segura de eliminarlos es con los cócteles Molotov (2 ó 3, según la distancia a la que estén). Si utilizas otro tipo de arma, **ten mucho cuidado, pues su forma de morir será reventando.** Y si te encuentras cerca de él, recibirás un baño de sangre infectada que, por supuesto, te quitará energía.

■ SANGUIJUELAS

Su aparición en el juego no la vamos a desvelar, queremos que seáis vosotros mismos quienes la descubráis. Sólo vamos a ofreceros algo de información básica sobre ellas. **Se han adueñado del tren,** incluso llegando a formar colonias de miles de individuos y obstaculizando pasillos. Puedes pisarlas, pero **mejor intenta esquivarlas porque atacan sigilosamente** para chuparte la sangre.



■ PERROS

Han sido infectados con el virus T bajo el proyecto denominado "Cerberus" y su **alto grado de canibalismo** hace de ellos un difícil rival. Nunca se cansan de zamparse lo que haga falta. **Sólo aparecerán en el tren,** en todo el juego. Patrullan por parejas y no dudarán en saltar a morderte la cara cuando te huelan. **Utiliza la pistola.**

■ ESCORPIÓN GIGANTE

Aparece abriéndose paso con sus pinzas por el techo del tren. Es la primera criatura de gran poder a la que nos tenemos que enfrentar. Sus características son la capacidad de **atacar rápida y cruelmente con el aguijón o las pinzas.** Recomendamos **utilizar la escopeta** para una rápida ejecución, u otra arma de proyectiles. Sin olvidar que **debemos disparar a la cabeza,** es decir, apuntando hacia abajo.

■ CUERVOS

Han sido infectados accidentalmente con el virus T y **actúan en pequeñas bandadas** con sus afilados picos. Puedes eliminarlos **a punta de pistola o con el cuchillo, si eres osado.** O pasar de ellos, claro.

■ CENTURIÓN

Es un ciempiés de gran tamaño (de unos diez metros aproximadamente) al que tendremos que enfrentarnos para salvar a Rebecca, que se encuentra entre sus patas. **Quita vitalidad con todas sus patas** y especialmente con los afilados aguijones de su parte trasera.Ten mucho cuidado y **utiliza el lanzagranadas y la escopeta** para acabar con él. Suerte.

■ HUNTER

Potente B.O.W (Biological Ofensive Weapons) que obtuvieron al cambiar la estructura genética del ser humano agregando nueva información mediante la dosificación del virus T. El resultado es **un ser de gran inteligencia,** agilidad y comprensión. Usa **el lanzagranadas o la escopeta** para enfrentarte a ellos.

■ ELIMINATOR

Un "extraño" virus se mezcló con ADN de mono. **El sujeto resultante es más agresivo** y tiene mayor capacidad mental. Los efectos secundarios hicieron que perdiera visión pero se complementó con una mejor audición. **Suelen atacar en grupo** y lo mejor es enfrentarte a ellos con **armas de gran potencia** porque, como te acorralen... ve despidiéndote.



GAMECUBE

ATV QUAD POWER RACING 2

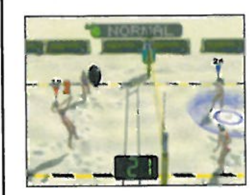
Todos los pilotos: Introduce BUBBA como nombre.
Todos los ATVs: Introduce GENERALLEE como nombre.
Todos los circuitos: Introduce ROADKILL.
Todos los "tricks": Introduce FIDDLERSELBOW.
Estadísticas al máximo: Introduce GINGHAM.
Champs: Introduce REDROOSTER.
Desafíos: Introduce DOUBLEBARREL.
Bonus ATVs: Completa el entrenamiento básico y el de "tricks" de ATV's para desbloquear el ATV Dimension y ATV Viper.
Consigue el ATC: Gana más de ocho carreras en el modo arcade para conseguir el ATV ATC.

BALDUR'S GATE

Dificultad Extrema: Acaba Gauntlet para desbloquear el modo extremo.
The Gauntlet: Acaba el juego en cualquier dificultad.
Jugar como Drizzt: Escoge nuevo juego, personaje y mantén pulsados L y R hasta que el juego comience.

BEACH SPIKERS

Vestimenta a lo Daytona: Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
Fighting Vipers: Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
Space Channel 5: Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
Phantasy Star Online 2: Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
Sega: "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
Virtua Cops: Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.



BMX XXX

Seleccionar nivel: Introduce XXX RATED CHEAT en el menú de códigos.
Seleccionar pantalla: Introduce MASS HYSTERIA en el menú de códigos.
Amish Boy: Introduce ELECTRICITYBAD o I LOVE WOOD en el menú de códigos.
Todas las bicis: Introduce 65 SWEET RIDES en el menú de códigos.
Visión nocturna: Introduce 3RD SOG en el menú de códigos.
Modo hueco: Introduce FLUFFYBUNNY en el menú de códigos.
Modo fantasma: Introduce GHOSTCONTROL en el menú de códigos.
Modo super accidente: Introduce HEAVYPETTING en el menú de códigos.
Modo piel verde: Introduce MAKEMEANGRY en el menú de códigos.
Más caña: Introduce Z AXIS en el menú de códigos.
Todas las secuencias de animación: Introduce CHAMPAGNE ROOM en el menú de códigos.

NBA STREET, VOL 2

MODO TRUCOS
Estos códigos debes introducirlos en la pantalla de versus, antes de empezar el juego. Recuerda pulsar la dirección apropiada en la cruceta.
Uniformes variados: Introduce Canasta, Zapato, Megáfono, Megáfono.
Uniformes auténticos: Canasta, Zapato, Turntable, Turntable.
No auto replays: Turntable, Turntable, Turntable, Turntable.
Sin indicador de tiro: Turntable, Turntable, Turntable, Backboard.
Aros explosivos: Turntable, Turntable, Turntable, Megáfono.
Pelota ABA: Canasta, Canasta, Turntable, Zapato.
Pelota Nufx: Canasta, Canasta, Back Board, Megáfono.
Pelota EA Big: Canasta, Canasta, Megáfono, Turntable.
Pelota de playa: Canasta, Canasta, Turntable, Turntable.
Pelota Medicinal: Canasta, Canasta, Zapato, Zapato.
Pelota de fútbol: Canasta, Canasta, Megáfono, Megáfono.
Jugadores enanos: Zapato, Zapato, Zapato, Turntable.
Cabezones: Zapato, Zapato, Zapato, Backboard.
Turbo ilimitado: Turntable, Zapato, Zapato, Canasta.
Manos locas: Zapato, Backboard, Turntable, Canasta.

BOMBERMAN GENERATION

Grupo de Opciones A y B: Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". Ahora podrás elegir, para el modo batalla, el grupo A o B de opciones. En el A los ítems a los que tendrán acceso los jugadores serán los básicos. Mientras que en el B tendrán acceso a los avanzados. Además, las trampas de los escenarios variarán.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

Final alternativo: Recolecta 46 gemas durante todo el juego para visualizar un final diferente.

DIE HARD: VENDETTA

Invulnerabilidad: Presiona L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
Seleccionar Nivel: Pulsa X, Y, Z(2), X, Y, Z(2).
Tiempo de Héroe ilimitado: Presiona B, X, Y, Z, L, R.
Cabezones: Pulsa R(2), L, R.
Cabecillas: Pulsa L(2), R, L.

DR. MUTO

Invencibilidad: Introduce NECROSCI como código.
Todos los "gadgets": Introduce TINKERTOY.
Transformaciones secretas: Introduce LOGGLOGG.
Todas las transformaciones: Introduce EUREKA.
Ver todas las secuencias FMV: Mantén Introduce HOTTICKET.
Súper final: Introduce BUZZOFF.

EVOLUTION SKATEBOARDING

Jugar como Solid Snake: Completa el juego al 100% (todas las monedas) con todos los personajes para poder jugar como Solid Snake.

FIFA 2003

Estadio de Seoul: Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
Estadio Stade de France: Gana el campeonato de clubs para desbloquear este estadio.

GAUNTLET DARK LEGACY

Invencibilidad: Introduce INVULN como nombre.
Super tiro permanente con arco largo: Introduce SSHOTS como nombre.
Invisibilidad permanente: Introduce 000000 como nombre.
Visión rayos X permanente: Introduce PEEKIN como nombre.
Turbo permanente: Introduce PURPLE como nombre.
Triple Tiro permanente: Introduce MENAGE como nombre.
Tiro reflector permanente: Introduce REFLEX como nombre.
Tener siempre nueve pociones y las llaves: Introduce ALLFUL como nombre.
10.000 monedas de oro por nivel: Introduce 10000K como nombre.

GODZILLA

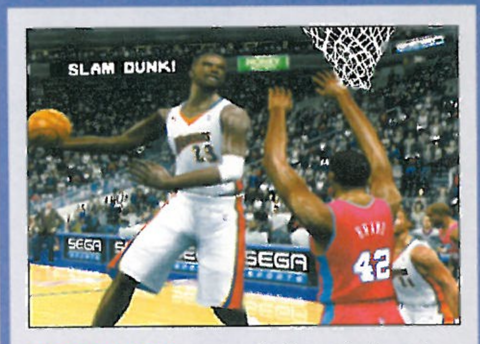
Modo trucos: Presiona (en el mismo orden) L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden: B, R, L.
Todos los monstruos excepto Orga: Introduce 696924.
Jugar como Orga: Introduce 202412

HOT WHEELS: VELOCITY X

Todos los coches: Consigue 11 bonus por stunt mientras completas el Challenge 8.
Todos los mundos: Encuentra la llave escondida mientras completas el Challenge 18.
Todos los ítems: Derriba así, a propósito 30 barriles durante el Challenge 7.
Aumentar laser: Completa el Challenge 18 en dificultad muy difícil.
Munición ilimitada: Derriba intencionadamente 50 barriles mientras completas el Challenge 18.
Salud ilimitada: Derriba intencionadamente 179 barriles mientras completas el Challenge 17.
Turbo infinito: Recoge 8 Zappers mientras completas el Challenge 4 y ¡a darle velocidad cuales Oak y Jimmy en su escapadita de los viernes!



NBA 2K3



MODO TRUCOS
Dentro del menú opciones selecciona "Gameplay". Mantén pulsados Izquierda en la cruceta y derecha en el stick izquierdo y presiona Start.
Equipos de bonus: Introduce MEGASTARS y dispondrás de los equipos "Sega Sports", "Visual Concepts" y "Team 2K2". Disfrútalos, que para eso se han molestado en meterlos.
Gráficos duotono: Introduce DUOTONE. Verás al personaje que controles a todo color, mientras el resto de la pantalla, tanto jugadores como escenario, permanece en un triste blanco y negro. Molón, ¿no?
Basura en las calles: Introduce SPRINGER y verás cómo, en la cancha de calle, empieza a aparecer basura por doquier.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Modo trucos: Para activar esta serie de trucos debes editar tu perfil actual o crear uno nuevo. Necesitarás una tarjeta de memoria con suficiente espacio. En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción "desbloquear trucos" e introduce el que más te guste de los siguientes. No olvides guardar después tu configuración.
Seleccionar nivel: intruduce PASSPORT
Todas las opciones y modos multi-jugador: GAMEROOM.
Todos los personajes en multi-jugador: PARTY.

LEGENDS OF WRESTLING 2

Andy Kaufman: Selecciona el modo "career" y escoge a Jerry Lawler como luchador. Gana a Andy Kaufman para desbloquearlo en la tienda.
Big John Studd: Selecciona el modo "career" y escoge cualquier luchador. Gana a John Studd para desbloquearlo en la tienda.
British Bulldog: Selecciona el modo "career" y escoge Dynamite Kid como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a British Bulldog.
Bruno Sammartino: Selecciona el modo "career" y escoge a Hulk Hogan como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a Bruno Sammartino.
Owen Hart: Selecciona el modo "career" y escoge Bret Hart como luchador. Completa el modo "career" con él para desbloquear a Owen Hart.
Monedas verdes ilimitadas: Completa el modo "career" con todos los luchadores.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Modo balas de plata: Introduce SILVERSHOT como contraseña en el menú opciones. Una luz verde confirmará que lo has hecho correctamente. Selecciona las opción "Secretos" para activar/desactivar este truco y los demás.
Modo granada rubber: Introduce BOUNCE como contraseña.
Modo zoom: Introduce SUPERSHOT. Con ello todas las armas poseerán mira telescópica.
Super condecoración: Completa el juego con medalla de oro en todas

las misiones para recibir la medalla al valor de EA LA (Los Angeles).
Misión 2: Introduce EAGLE como contraseña.
Misión 3: Introduce HAWK como contraseña at the Enigma Machine.
Misión 4: Introduce PARROT como contraseña.
Misión 5: Introduce DOVE.
Misión 6: Introduce TOUCAN como contraseña.
Completar la misión actual con medalla de oro: Introduce SEAGULL.
Modo cabezas: Introduce HEADSUP en el menú contraseñas.



METROID PRIME

Resetear el juego durante la partida: Mantén pulsados Start + B + X durante tres segundos.
Metroid de NES: Para esto necesitarás tener el Metroid Fusion de GBA y el cable Link de Game Cube. Completa el juego de Game Boy Advance y salva el juego. Conecta tu portátil a la Game Cube y podrás jugar al Metroid de Nes.
Modo chungo: Simplemente, debes terminar el juego en modo normal.
Los tres finales: Según el porcentaje de juego completado podrás asistir a tres finales diferentes. Así, si tienes el 74% o menos contemplarás el final normal. Si tu porcentaje está entre el 75 y 99% observarás otro distinto. Y si lo haces con el 100% del juego podrás ver el mejor de todos.



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities
Para realizar los fatalities debes de mantenerte en la postura fatality.

- **Bo Rai Cho:** Atrás(3), Abajo, X
- **Johnny Cage:** Atrás, Adelante(2), Abajo, Y
- **Kano:** Adelante, Arriba(2), Abajo, B
- **Kenshi:** Adelante, Atrás, Adelante, Abajo, A
- **Kung Lao:** Abajo, Arriba, Atrás, A
- **Li Mei:** Adelante(2), Abajo, Adelante, X
- **Mavado:** Atrás(2), Arriba(2), B
- **Quan Chi:** Atrás(2), Adelante, Atrás, A
- **Scorpion:** Atrás(2), Abajo, Atrás + X
- **Shang Tsung:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Y
- **Sonya:** Atrás, Adelante(2), Abajo, Y
- **Sub Zero:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A
- **Cyrax:** Adelante(2), Arriba, Y
- **Drahmin:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A
- **Frost:** Adelante, Atrás, Arriba, Abajo, B
- **Hsu Hao:** Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, Y
- **Jax:** Abajo, Adelante(2), Abajo, Y
- **Kitana:** Abajo, Arriba, Adelante(2), Y
- **Nitara:** Arriba(2), Adelante, B
- **Raiden:** Atrás, Adelante(3), A
- **Reptile:** Arriba(3), Adelante, A.



SEGA SOCCER SLAM

Modo cabezudos:
En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y
Toques Maestros: Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
Caja negra: Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.
Turbo infinito: Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
Modo "Power": Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
Jugar con ocho balones: Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
Desbloquear todos los equipos: Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
Desbloquear todos los ítems: Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
Todos los estadios: Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X.



SUPER MONKEY BALL 2

Niveles de bonus: Selecciona la dificultad "beginner" y completa los 10 niveles del primer mundo sin continuar. Con ello ganarás 10 niveles más. Selecciona la dificultad "advanced" y completa los 30 niveles de los mundos 2, 3 y 4 sin continuar. Desbloquearás 10 fases más. Ahora selecciona el modo "expert" y completa los 50 niveles de los otros cinco mundos sin continuar. Desbloquearás 10 fases más para "expert". Conseguirás algunos niveles extras si completas el modo "challenge" sin perder ninguna vida.
Dificultad maestra: Selecciona la dificultad "expert" y completa los 50 niveles de los mundos 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Además de acabar lo 10 niveles de bonus. Todo ello sin continuar.



X-MEN: NEXT DIMENSION

Código maestro: Pulsa Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, Start (2) en el menú principal.
"Supers" infinitos: Presiona Arriba (2), Abajo (2), A, X, A, X en el menú principal.
Jugar como Bastion: Completa el juego en modo historia con Magneto sin perder ningún combate hasta enfrentarte a Bastion. Derrótalo para añadirlo a tu plantilla.
Jugar como Bishop: Completa el modo arcade con Gambito.
Jugar como Blob: Completa el juego en modo arcade con Bishop.
Jugar como Psylocke: Completa el juego en arcade con Bestia.
Jugar como Dark Phoenix: Completa el juego en modo arcade con Phoenix para desbloquear a Dark Phoenix. También puedes finalizar el modo historia con Magneto.
Jugar como Pyro: Completa el juego en modo arcade con Dark Phoenix, en los tres niveles de dificultad existentes.
Jugar como Centinela A: Completa el juego en modo arcade con Ciclope.
Jugar como Centinela B: Gana 20 combates en survival.



AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título. ¡Hala, a darle!



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

Modo Super: Escoge un juego guardado y accede al menú de título de Bubble Bobble New. Presiona Derecha, R, Izquierda, L, Select, R, Select, L. El modo Super transformará los fondos de los escenarios, los enemigos e inclusó variará el final. Repite para volver al modo normal.

Bonus: Introduce uno de estos nombres cuando consigas un récord. Al comenzar una nueva partida será con efectos guays.

Beer mug: KTT
Flamingo: STR
Fork: SEX
Knife: ...
– **Octopus:** TAK
– **Soda:** YSH

BUTT UGLY MARTIANS

Vidas ilimitadas: Escribe KMIORMAO como password.

Armas y defensa al máximo y seis kits de reparación: Introduce ALWMAA15.

Cuatro vidas extra: Introduce IAGAW4EL.

CONTRA ADVANCE: THE ALIEN WARS

Nivel 2
Y4HC1B L5P212 34ZWF1

Nivel 3
WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1

Nivel 4
ZWJF1J MGSL1B GP3LQB

Nivel 5
G3421N TDN51N C3BV2C

Nivel 6
W3MJ1S J4VP1N YY24BD



CRASH BANDICOOT XS

Turbo: Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.

Doble Salto: Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.

Super voltereta: Consigue todos los ítems del juego.

Tornado: Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel.

Nivel extra: Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.

SONIC ADVANCE 2

Jugar con Cream: Completa el nivel Leaf Forest como Sonic.

Jugar con Tails: Completa el nivel Music Plant como Sonic.

Jugar con Knuckles: Completa el nivel Sky Canyon como Sonic.

Jugar con Amy: Completa el juego con todas las emeraldas de caos (7) como Cream, Knuckles, Sonic, y Tails.

Jardín Chao: Completa el juego con todas las emeraldas del caos (7) con cualquier personaje.

Nivel de Bonus: Completa el juego con todas las esmeraldas (7) con Amy, Cream, Knuckles, Sonic, y Tails

CT: SPECIAL FORCES

Personajes muy especiales: Pon "0202" como contraseña.

Passwords

Nivel	Password
Nivel 2	1608
Nivel 3	2111
Final	1705

DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Difícil:

Nivel 2	LDNHGHNT
Nivel 3	DBYFTHND
Nivel 4	CSSRCNHT
Nivel 5	HNSWLLSN
Nivel 6	TSTRSTLR
Nivel 6	STNDRDSW
Nivel 8	LLRSCRSS
Nivel 9	LNDTBTTL
Nivel 10	SRCNHRDS
Nivel 11	WFLLWRWR
Nivel 12	RRKNGNWR
Nivel 13	DNTFGHTW
Nivel 14	CRRYSGNF
Nivel 15	CRSSWRLR
Créditos	DSFNGLND

Códigos especiales:
- **KNGHTSFR.** Llaves.
- **LMSPLLNG.** Mapas.
- **THRBLDNS.** Armas.
- **NDCRSDRT.** Munición.
- **HLGNDSBR.** Salud.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y haz Select.
- **CRSDR.** En las opciones, desactiva los efectos y actívalos para oír uno elegido al azar.
- **S X N.** Modo dios

DINOTOPIA

Seleccionar nivel: Pulsa esta secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B. Pulsa entonces Start y visualiza los créditos. Espera a que acaben y te encontrarás en un complejo con escaleras. Cada una te llevará a los diferentes niveles.



DOOM 2

Modo Dios: Pausa el juego. Mantén L + R y presiona A (2), B, A (5).

Desactivar modo Dios: De la misma manera pero A (2), B, A, B (4).

Mapa de la computadora: Pulsando L+R, presiona B, A (7).

Traje antiradiaciones: Presiona B (2), A (6).

Invulnerabilidad: Prueba con B (3), A (5).

Berserk: Ahora es B, A, B, A (5)

Todas las armas, ítems y llaves: A, B(2), A(5).

DOWNFORCE

CÓDIGOS
- **Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto:** Introduce el código 63068
- **Modo Experto, pista y coche ocultos:** código 45120
- **Modo Intermedio y coche oculto:** 32906
- **Modo Intermedio:** 41966

DRAGON BALL Z

Invencibilidad: Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A durante la canción de la intro.

Energía ilimitada: Completa el juego. Empieza y ya verás qué ocurre.



DUKE NUKEM ADVANCE

Trucos: Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Start, Select. Ya verás qué trucos más monos.

Lanzar más de un "pipe bomb": Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select.

Adiós Octobrains: Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo y queda de un bonito que da asco, vamos.

EXTREME GHOSTBUSTERS

¡Ahí van passwords para todos los niveles!

GRAN EDIFICIO
- **El Vestibulo:** HGBNL14VJ
- **Los Pasillos:** WQSNWP28C
- **Las Oficinas:** MQ5XWP08W
- **Jefe final del nivel:** 7MDXSF40V

TEATRO ESTRELLA DE BROADWAY
- **De Camino:** CPK4KJR80
- **En los Bastidores:** *5SNK448K
- **Bola Etérea:** 3QC8L4/61
- **En el Escenario:** CQ90L4T6J
- **Jefe de final del nivel:** BQ8NR436

CEMENTERIO
- **De Camino:** 77LXST80S
- **El Pasillo Principal:** 67L8STV09
- **La Cripta:** 6J7XNTN0K
- **Cerca del Inframundo:** GJWJPFM02

MUSEO BOTÁNICO
- **De camino:** C2QNR4J6J
- **El guía:** CQQ0RJL61
- **Carnívoros:** CQB0R4 T6W
- **Confrontación Final:** K3 / SSLMG2
- **Jefe de final del nivel:** SRH4TL8GV

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION

Nivel	Password
Nivel 1-1	*7*MM14
Nivel 1-2	*3HMLI4
Nivel 2-1	R3*3M64
Nivel 2-2	R7H3L64
Nivel 2-3	*CH3L24
Nivel 3-1	*H*3M24
Nivel 3-2	R5*3MR4
Nivel 4-1	*3RM33P
Nivel 4-2	RHRM37P
Nivel 5-1	RC7M27P
Nivel 5-2	*9R33XP

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos: Gana la copa internacional con cualquier equipo africano.

All-Stars americanos: Gana con cualquier equipo americano.

All-Stars asiáticos: Gana con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos: Gana con cualquier equipo europeo.

All-Stars mundiales: Gana con cualquier equipo.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios: Introduce MODEDEDIEU o MODEDOUX como password.

Nlivel	Passwords
Nivel 1	DOSSARD
Nivel 2	CUBIQUE
Nivel 3	CHEMIN
Nivel 4	BLONDEUR
Nivel 5	BLESSER
Nivel 6	AVOCAT
Nivel 7	AFFINER
Nivel 8	LAINE
Nivel 9	MESCLUN
Nivel 10	NORME
Nivel 11	ORNER
Nivel 12	PENNE
Nivel 13	QUELQUE
Nivel 14	REPOSE
Nivel 15	SALIFIER
Nivel 16	TROPIQUE
Nivel 17	VOTATION

MEDABOTS AX

Gang Rubberobo: Después de vencer a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.

Arcbeetle: Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.

Victorias fáciles: Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario.

A volar: Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna de ellas equipada para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.



MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores
- **Human Smoke:** Completa en "Warrior".
- **Motaro:** Completa en "Master".
- **Shao Kahn:** Completa en nivel "Supreme Master".

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities

Para realizar los fatalities recuerda que debes estar en modo fatality. Para ello pulsa L y, a continuación, Atrás, Abajo, Adelante, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), A.
- **Jax:** Pulsa Arriba (2), A.
- **Kano:** Pulsa Atrás (2), Adelante, A.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo(2), B.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Pulsa Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Pulsa Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), L.
- **Jax:** Pulsa Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo, Atrás, L.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Pulsa Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás, Adelante, Izquierda.



- **Scorpion:** Pulsa Atrás (2), L.
- **Sonya:** Pulsa Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Pulsa Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba (2), A.

RAYMAN 3

Niveles de bonus: M·s "linkamientos". Conecta la GB Advance con Rayman 3 a la versión de Game Cube para desbloquear 10 niveles de bonus.

SHINING SOUL

Modo avanzado: Completa el juego con un jugador para desbloquear el modo avanzado. Cuando lo vuelvas a jugar, el nivel de dificultad aumentará notablemente, así que, a ello.



SONIC ADVANCE

Consigue que Tails te siga durante todo el juego. En la pantalla de selección de personaje, resalta a Sonic, luego a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A.

SPYRO 2: SEASON OF FLAME

Vidas ilimitadas: Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título.
Spyro Azul: Arriba (4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título para ver al dragón azulado.



STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords en modo de dificultad Padawan

Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)

THE INVINCIBLE IRON MAN

Seleccionar nivel: Simplemente completa el juego para que aparezca la opción "Level Select" en el menú.

YOSHI'S ISLAND

Juegos de bonus: Mantén presionado Select mientras pulsas L(2), B, A, R en la pantalla de selección de nivel. La lista de juegos de bonus aparecerá al instante. Por cada juego que ganes conseguirás suculentos premios.
Dificultad difícil: Consigue 1.000 puntos en cualquier mundo (100 puntos en cada de uno de los niveles incluidos los niveles extra y secretos). Una estrella aparecerá en la pantalla de selección de juego. Consigue cinco de esas estrellas para desbloquear la dificultad alta.
Final alternativo: Completa el juego en el nivel difícil.



DAREDEVIL

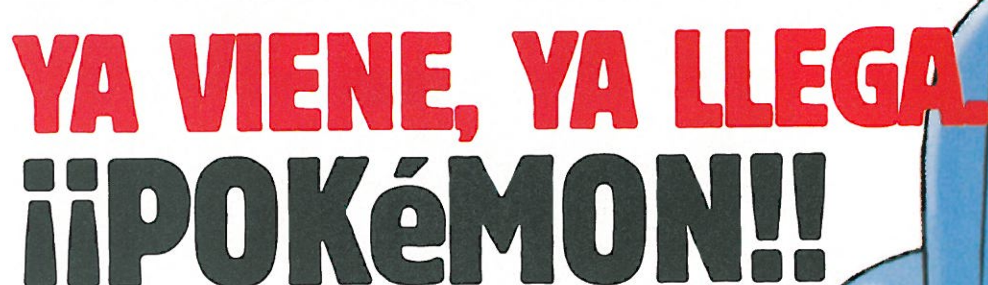




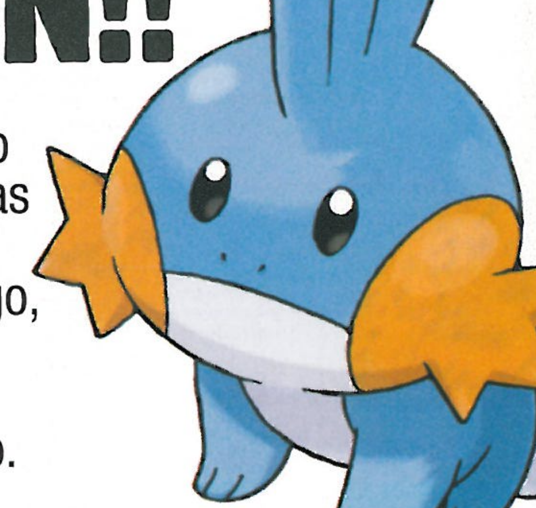
NIVEL	PASSWORDS
Rooftop Rumble	Y[DD]PSC[DD][DD]K[DD][DD]4
This Traffic Is Murder	F[DD]FNK[DD]TKFKH
No Way To Treat A Lady	CCKMC[DD]R[DD]B[DD]P
A Question Of Honor	0CKN[DD][DD]4[DD][DD]KR
Fighting With Shadows	WCP7D[DD]CDGKM
Over Troubled Waters	H[DD][DD]7LBK5[DD][DD]D
Master Of The Hand	4[DD][DD]3NB23GKL
Descent Into Madness	MCP3NBY5B[DD]L
Into The Savage Sewers	MCF2J[DD]K5ZKD
Battle Below Ground	RCK6JB4VW[DD]L
The King Commands	RCK2QBRVXKB
Wrong Side Of The Tr	RL[DD]7S[DD]RXHKM
Out Of The Darkness	MNF39[DD]MVJKN
No Return Ticket	4LTPZBP5R[DD]K
Switchback	RST21BK3SKK
Like Looking In A Mir	RQYQZCPV8[DD]M
Bad for Business	4QYQ7CK39KC
Long Hard Climb	4S2PZC459B[DD]
Building Tension	47T77D435L[DD]
My Aim is True	MZY2ZRR5NBK
All That Money Can Buy	8ZY7ZRMXML[DD]
Final Showdown	MZ231S6XSGN

[DD]=icono de Daredevil.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

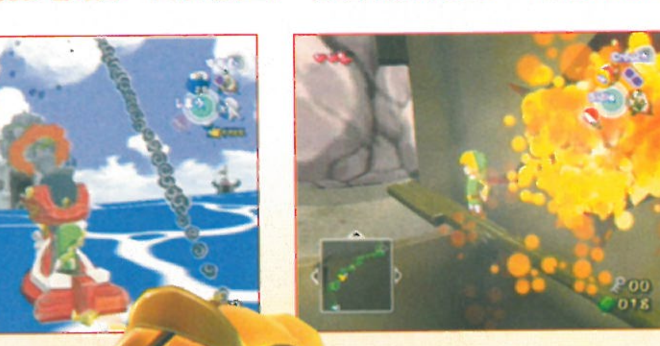


YA VIENE, YA LLEGA... ¡¡POKéMON!!



Pokémon Rubí y Pokémon Zafiro están a punto de invadir nuestras Game Boy Advance. Si quieres descubrir todo lo nuevo del juego, desde los Pokémon a los entrenadores, no te pierdas el reportaje que estamos haciendo.

ZELDA: THE WIND WAKER



Por fin podréis leer la esperada review del juego más buscado de GameCube. Ya tenemos la edición española, y a nuestros redactores jugando sin descanso.

GUÍA DE TRUCOS DE METROID PRIME

Primera entrega con todos los mapas, secretos, trucos y detalles que hemos descubierto del juegazo de Nintendo. No lo dudes, sácale más partido con la guía de Nintendo Acción.

Y ADEMÁS...

- **Coches y acción.** Probamos el nuevo «V-Rally 3» y presentamos en primicia «True Crime».
- **Si te gusta hacer de espía,** «Splinter Cell» es el juego que esperabas. ¡Lee la review en primicia!

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel L. Guerrero, José Cobas Aleix Ibars, Sergio Llorente, Marcos Luján Álvaro Lozano, David Sanz, Juan P. Ordóñe



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Directora de Marketing:
Desirée Muñoz
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer Verlag**

